

INCLUYE 2 superguías + supertrucos
SILENT HILL 3 (PS2)
PRIMAL (PS2)
núm. 132 junio 2003 • 2,50 Euros • 2,65 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SÓLO 2,50 €
SUPERJUEGOS
POKÉMON ZAFIRO Y RUBÍ
CLOCK TOWER 3
EYETOY
DONKEY KONG COUNTRY
DARK CHRONICLE
The HULK
PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE
GAMEBOY ADVANCE
El superhéroe de la Marvel arrasará en todas las plataformas
¡CONCURSOS!
THE HULK
THE MARK OF KRI
BURNOUT 2
Counter-Strike
El título On-line más jugado de la historia llega a Xbox
TE CONTAMOS TODO SOBRE FINAL FANTASY X-2 Y LOS MEJORES RPG MADE IN JAPAN
PRIMERAS PANTALLAS DE GRAN TURISMO 4
00132
8 420565 037006

SUMARIO Nº 132





10 — **The Hulk**
Una de las películas más esperadas de la temporada se presenta en videojuego, para todas las consolas de 128 *bits* y también para la portátil Game Boy Advance.



14 — **Reportaje Acclaim**
Os contamos las novedades de Acclaim hasta fin de año, con la presencia estelar de *Alias*, la versión videojuego de la serie televisiva de acción más de moda.



22 — **Starcraft Ghost**
El universo de *Starcraft* se traslada a un juego de acción que te pondrá en la piel de Nova, una heroína perteneciente a una unidad de élite. Para las tres de 128 *bits*.



24 — **Counter-Strike**
El *shoot´em-up 3D* más jugado de Internet llega a Xbox para potenciar la plataforma On-line de la consola. Disparos, acción y, sobre todo, jugabilidad a toda prueba.



26 — **FFX-2**
Yuna se mete a cantante Pop en la primera secuela real de la saga de Square. Un argumento original para un juego único. Exclusivo para PlayStation 2.



32 — **Pokèmon Zafiro y Rubí**
Game Boy Advance recibe al fenómeno Pokèmon con más colorido y la misma jugabilidad legendaria de la saga.



44 — **Enter The Matrix**
Coincidiendo con el estreno a nivel mundial de la segunda entrega de la trilogía de los hermanos Wachowski, analizamos el juego para 128 *bits* basado en ella.



48 — **SOCOM: U.S. Navy Seals**
El primer juego *On-line* de PlayStation 2 es también un sólido simulador bélico. Aquí lo tienes analizado concienzudamente por Doc.

34> Clock Tower 3. Capcom nos devuelve la intriga y el misterio de la celebérrima saga de Human.

50> Burnout 2. La conducción más salvaje y agresiva se da cita en Xbox y GameCube tras su exitoso paso hace unos meses por PlayStation 2.

52> Def Jam Vendetta. Las estrellas del Rap llegan a las manos en este divertido título de lucha libre.

54> Moto GP 3. Si eres «motero» o te gusta la velocidad, te presentamos el que probablemente es el mejor y más completo título de su género.

64> Silent Hill 2 Director´s Cut. Konami nos ofrece una versión remozada de la segunda entrega de su saga de terror más laureada.

74> Guías Silent Hill 3 y Primal. Para que llegues al final de estos dos grandes títulos de PS2.

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Jasón García, Antonio Greppi, Ana Márquez** (edición), y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Tel: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax. 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax. 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grunmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax. 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 [illegible], Fax 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax. 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 06 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hiroyuchi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barsé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax. 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

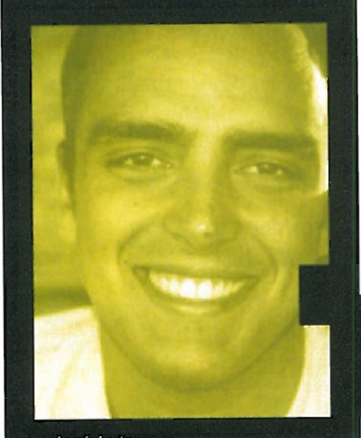
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,65 euros incluido transporte.
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

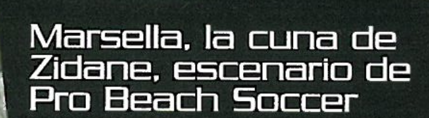



PRESS START

EDITORIAL


José Luis del Carpio

Mucho que contaros este mes. Pero antes de que empecéis a leer la revista, quisiera destacar dos cosas por encima de todo. En primer lugar, la buena salud que respira nuestro sector. El mes que viene os ofreceremos el correspondiente reportaje (ha coincidido la feria con nuestro cierre de edición), pero por las noticias que nos han enviado Bruno Sol y Antonio Greppi, enviados especiales de la revista a Los Ángeles, estamos quizá ante el mejor E3 de los últimos años. Y no sólo por el protagonismo del juego On-line, sino también por el aluvión de nuevos juegos presentados que auguran unas navidades de ensueño. No quiero avanzaros mucho más, porque eso toca ya el mes que viene y, mientras escribo estas líneas, Bruno y Antonio se encuentran metidos de lleno en la vorágine de entrevistas y visitas a todas las compañías y desarrolladores. Todo a su tiempo. En segundo lugar, una noticia de última hora, que es la inesperada entrada de Sony en el mercado de las portátiles, hasta ahora totalmente copado por Nintendo y su Game Boy. Si el anuncio de Nokia con su N-Gage ya empezaba a vislumbrar cierto revuelo en ese mercado (aunque por precio no podía considerarse competencia directa), la llegada de esta nueva consola de nombre aún secreto sí que puede revolucionar la situación actual. Y como siempre os digo, la competencia es lo mejor que nos puede pasar, y si encima Sony está detrás del proyecto, difícilmente no será un éxito. Sólo nos queda esperar los movimientos de Microsoft, que quizá se anime y también pretenda tomar su correspondiente porción del pastel. Como veis, esto se anima, así que sólo podemos hacer lo más difícil de todo: esperar.


Marsella, la cuna de Zidane, escenario de Pro Beach Soccer

¡vaya, vaya! ...con el fútbol playa







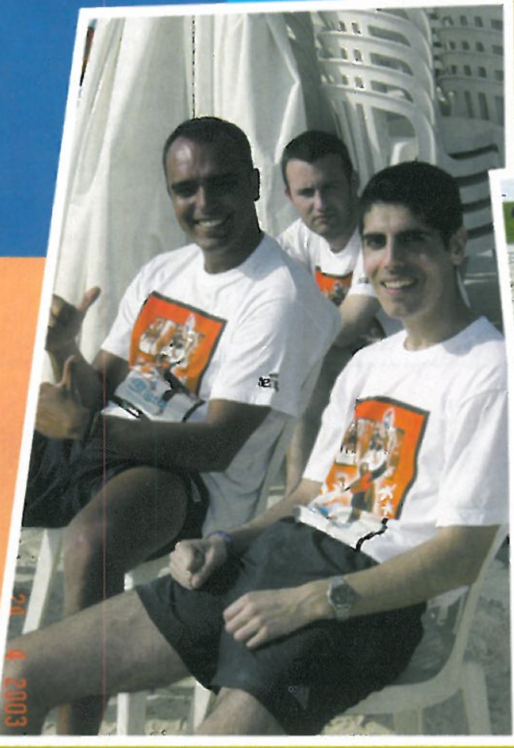
fútbol del bueno y del no tan bueno

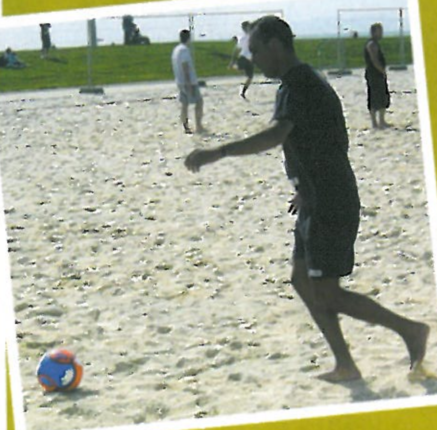
Para imbuírnos del espíritu del futuro **Pro Beach Soccer** de **Wanadoo**, nos fuimos a **Marsella** a con-
templar el partido entre la selección francesa (con **Eric Cantoná** a la cabeza) y la italiana, y después
participar en un torneo entre periodistas. Los españoles no perdimos ningún partido, pero por dife-
rencia de goles no llegamos a la final. No nos lo creemos, pero dicen que **The Scope** marcó un gol.



No doy una...

A la izquierda **The Scope**, una estatua de cera y Sergio de HC.
Tomar el sol se les dio mucho mejor que el fútbol, o sino con-
templad la siguiente instantánea, en la que **The Scope** intenta
chutar a puerta. Tres dedos fracturados fueron la consecuen-
cia del intento. Eso sí, no falló un penalty, como **Sergio**.







Hormigué atomiqué

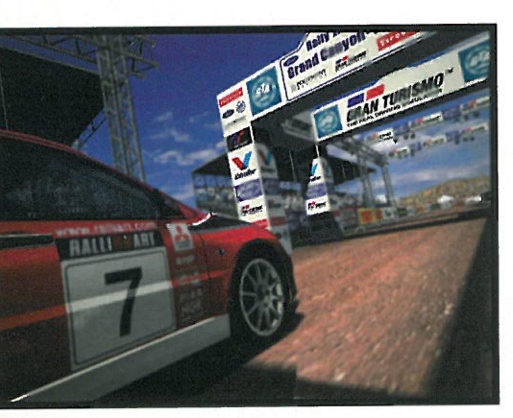
Sobre estas líneas podéis ver al equipo francés. Sujetando el balón la estrella del torneo, un periodista francés sensible, de tamaño ínfimo y que hizo las delicias del público asistente por sus gráciles movimientos, su culotte y su torpeza futbolística. Abajo tenemos a **Gonzalo Gil-Casares**, nuestro estupendo anfitrión de **Wanadoo**, observando con disimulo a algunas mozas de buen ver que nos acompañaron en la presentación. Todavía tiene agujetas en los ojos.



NOTICIAS

SONY C.E.

Los bombazos de Sony en el E3



Cuando todo el mundo esperaba la presentación de nuevos juegos durante el **E3** en **Los Ángeles**, **Sony** ha dado la sorpresa anunciando su primera incursión dentro del mercado de las consolas portátiles con la plataforma **PSP**, cuyo lanzamiento está previsto para finales del próximo año. Ya dentro de su línea de próximos lanzamientos para **PS2**, uno de los títulos más destacados es *Gran Turismo 4*, que ha sido presentado oficialmente en la feria norteamericana. Entre sus características cabe reseñar que será la entrega con más vehículos, unos 1.000 modelos diferentes. Los circuitos están basados en emplazamientos reales y además cuenta con opciones para el juego en banda ancha.



De los trazados que se han desvelado hasta la fecha, destaca la espectacularidad de las imágenes que representan el del ***Gran Cañón.***



Entre los circuitos de Gran Turismo 4 hay uno que transcurre por las calles de ***Nueva York*** *que han sido reproducidas con realismo.*

Como cabía esperar en la cuarta entrega de Gran Turismo, las repeticiones nos permitirán disfrutar con diferentes tomas de cada carrera.

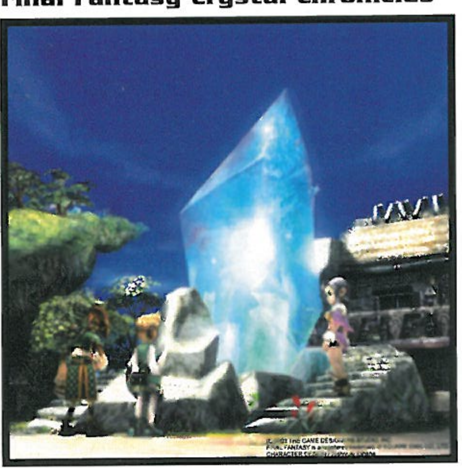
LA NUEVA PORTÁTIL

Nombre:	PSPTM
Pantalla:	Wide screen (16:9) TFT LCD with backlight (480 x 272 píxeles)
Formato:	«UMD» 60mm disco óptico ROM con cartucho (1.8GB)
Vídeo CODEC:	MPEG4
Gráficos:	Polígonos 3D/NURBS
Sonido:	PCM (altavoces estéreo integrados, salida para auriculares)
I/O:	USB 2.0, ranura para Memory Stick
Batería:	Recargable de Ión Litio

NINTENDO

El regreso de Final Fantasy

Final Fantasy Crystal Chronicles



Nintendo y **Square Enix** han llegado a un acuerdo del que han salido tres nuevos títulos para las consolas de la gran «N». *Final Fantasy Crystal Chronicles* supone el regreso de la saga a una plataforma de **Nintendo**. Incluye la posibilidad de intercambiar datos con **GBA** y un apartado gráfico de ensueño. Los otros dos juegos van a engrosar el catálogo de **GBA SP**. *Final Fantasy Tactics Advance*, será el primero en llegar a la portátil, y varios jugadores utilizando el cable *Game Link*. Por último, *Sword Of Mana* es un RPG de acción en 2D.

Final Fantasy Tactics



Sword of Mana





KONAMI

Metal Gear reaparece en L.A.

Una de las grandes sorpresas de esta edición del **E3** ha venido de la mano de **Konami** que por fin ha desvelado la nueva entrega de las aventuras de **Snake**. Bajo el nombre de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* la compañía japonesa ha recreado un entorno que rompe con la estética de las entregas anteriores. Ahora **Snake** se desenvolverá en una tupida jungla que reserva espectaculares efectos visuales. Por otro lado, también se ha hecho oficial la aparición de *Metal Gear Solid The Twin Snakes*. Ideado por **Hideo Kojima** y **Shigeru Miyamoto** y desarrollado por **Silicon Knights** (responsables de *Eternal Darkness*) es un *remake* en **GC** de la primera parte de la saga para **PSone**.



No sólo cambia el entorno de los escenarios, Snake ha aprendido nuevos trucos.

CAPCOM

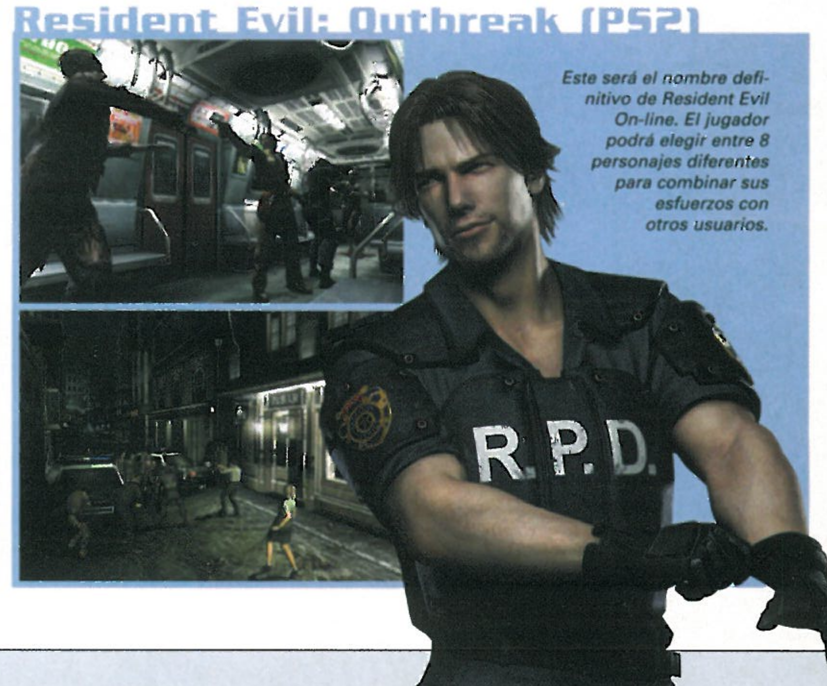
Capcom inunda el E3 de novedades

Los seguidores de la serie *Resident Evil* esperan ansiosos las últimas noticias sobre *Resident Evil 4*. Sin embargo, aunque **Capcom** lo va a presentar en la feria de **Los Ángeles**, por ahora sólo ha desvelado información referente al próximo *Resident Evil* para **PS2**, dirigido al juego *On-line*. Dentro de las novedades para **Xbox** nos espera *Dino Crisis 3* con un aspecto gráfico impresionante. Por supuesto, el *stand* de la compañía contiene muchos más títulos que os serán desvelados en un amplio reportaje en el próximo número.

Dino Crisis 3 [XBOX]



Resident Evil: Outbreak [PS2]



Este será el nombre definitivo de Resident Evil On-line. El jugador podrá elegir entre 8 personajes diferentes para combinar sus esfuerzos con otros usuarios.

SONY

Pruebas On-line

Todos los usuarios de **PS2** que estén interesados en participar en las pruebas de la comunidad de juegos en red, y que por lo tanto tengan conexión de banda ancha, pueden visitar la siguiente página: http://es.playstation.com. Allí es posible inscribirse rellenando un cuestionario. Después se pasará a realizar un proceso de selección y aquellos que sean aceptados podrán adquirir un «paquete de inicio» que incluye el Adaptador de red para **PlayStation 2** y una versión *On-line* completa del título *SOCOM*, todo por un módico precio de 60 Euros.



*No pierdas el tiempo y aprovecha la oportunidad de ser uno de los primeros en probar los títulos On-line para **PlayStation 2**.*

INFOGRAMES

Cambio de nombre

Han pasado 30 años desde que **Atari** revolucionara el concepto del entretenimiento doméstico, pero su nombre seguirá vigente dentro de esta industria, ya que ha sido adoptado por la compañía **Infogrames** que a partir de ahora pasará a llamarse **Atari**. «En cualquier idioma, **Atari** es sinónimo de videojuegos y se le reconoce la transformación del entretenimiento», dijo **Bruno Bonnell**, presidente y director ejecutivo de **IESA** y **Atari**.

Resultados concursos

CONCURSO METROID FUSION

Los ganadores de un pack han sido:

Javier González García (MÁLAGA)
Alejandro Riera Múñoz (BALEARES)
Patricia Viña Fernández (LUGO)
Manuel Gandía Chacopino (ALICANTE)
Antonio Navarro López (MADRID)

MICROSOFT

Xbox, un estilo de vida



Entre las medidas adoptadas por **Microsoft** para respaldar a **Xbox**, nos hemos encontrado con la maravillosa noticia de que por fin se incluirá con la consola el *Controller S*. Un mando más pequeño y ergonómico además de presentar una configuración de botones más cómoda para el usuario que el original. Por si ésto fuera poco, la compañía ha puesto desde el 2 de mayo una Edición Limitada de **Xbox** para coleccionista. La consola de color verde transparente pretende convertirse en un artículo exclusivo de los usuarios más exigentes, a un precio recomendado de 229.99 Euros. Mientras, desde **EE.UU.** llegan confirmaciones sobre la próxima hornada de títulos como el esperado *Halo 2* o las primeras producciones de la compañía inglesa **Rare** para **Xbox**, *Conker: Live And Uncut, Kameo* y *Atrapado Por Los Ghoulies*.

En el Salón del Automóvil de **Barcelona** tuvo lugar la presentación del exclusivo *Fiat Stilo* **Xbox**. El nuevo modelo, que ya está a la venta, se comercializa en dos versiones de tres puertas, el *Stilo 1.9 JTD 115 CV* y el *Stilo 2.4 Abarth*. Los afortunados compradores de uno de estos modelos recibirán una **Xbox**, *Project Gotham, DOA Xtreme Beach Volleyball*, una cazadora y una gorra.



SONY C.E.

El otro lado



Dentro del DVD que incluye esta recopilación hay vídeos de grupos como Disfunctionals, Pure Tone y muchos más. Aunque también hay secuencias de juegos como NICO, la secuela de Ico o de Jak 2 Renegade.

Sony acaba de editar una recopilación musical con el título *El Otro Lado* que pone a nuestro alcance grupos con un estilo muy acorde con el universo de **PlayStation 2** en dos vertientes: Electrónica y *Pop-Rock*, a los que se ha dedicado un CD por separado. También se incluye un DVD con los mejores vídeos del momento con grupos como *Melon Diesel, Primal Scream* o *Fatboy Slim*. Y con vídeos de las próximas novedades de la compañía.

SONY C.E.

Consigue una recreativa Shinobi

Lo tienes muy fácil, basta con entrar en el *mini-site* oficial del juego ***Shinobi*** (http://www.shinobi-game.com) y acceder a la zona secreta que esconde la partida. Para lograrlo, tendrás que dibujar en la página una «U» con el ratón. Una vez dentro de esta zona, y siempre que superes el tercer nivel de la partida, podrás optar al primer premio, materializado en una máquina recreativa con el *Shinobi* original incluido junto con el videojuego para **PlayStation 2**, tal y como se comercializa hoy. Además, los diez subcampeones recibirán igualmente un juego de ***Shinobi*** para **PS2**. No pierdas más tiempo y acude al *mini-site* oficial del juego para retarte con un buen número de jugadores. La fecha límite del sorteo es el 11 de junio.






DIRIGE UN EQUIPO CON TU VOZ. Y DALES CAÑA
También modo
ON LINE
disponible en Junio con adaptador de red
(Ethernet para PlayStation 2)
INCLUYE AURICULARES
CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
ESCUADRÓN: Tú y tres cualificados marines.
MISIÓN: Ocúltate y localiza al enemigo.
EQUIPO: Todo un arsenal más el sistema de reconocimiento de voz SOCOM.
HABILIDADES: Controla y dirige tu equipo a través del intercomunicador para infiltrarte en los escondrijos enemigos.
EXTRAS: Juega online. Hasta un máximo de 16 jugadores y con comunicación de voz a través de auriculares*. Vas a pasarlo en grande.
www.socom-game.com
PlayStation 2
SOCOM
16+
* Auriculares con reconocimiento de voz incluidos en el juego
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. A Broadband ISP account is required to play SOCOM: U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.

The Hulk

[PS2/ XBOX/ GAMECUBE]

En espera de poder contemplar la película de La Masa en los cines, Vivendi nos adelanta cómo será el videojuego basado en ella.

THE SCOPE

Aunque esta afirmación no es del todo exacta, ya que el argumento del juego parte un año después del final de la película, a modo de secuela en forma de videojuego. Quien más y quien menos sabe quién es Hulk, ese superhéroe de la **Marvel** que, al igual que sus «primos» Spiderman o Superman, tiene dos personalidades. En primer lugar la humana, el científico Bruce Banner, y en segundo lugar la «divina», que es Hulk, La Masa para los clásicos. La transición de uno a otro se produce merced a su tremenda sensibilidad al cabreo, que convertirá a Bruce en un gigantón verdoso de fuerza descomunal. Pues bien, a pesar de que **Vivendi** mantiene con exagerado secreto cualquier información que pueda desvelar las características de su juego (este mercado cada vez se parece más al espionaje industrial), algo sí que podemos contaros. En este reportaje os mostramos pantallas tanto de **Xbox**, **GameCube**, **PS2** y **Game Boy Advance**.

Si 2002 fue el año de Spiderman, 2003 convertirá a The Hulk, La Masa, en la estrella de los superhéroes

LA MECÁNICA DE JUEGO...

...por lo que hemos podido averiguar, mezcla aventura y acción, en la que las dosis de aventura correrán a cargo de Bruce Banner, y el peso de la acción lo llevará sobre sus fornidos hombros el propio Hulk. En el primer caso nos enfrentaremos a misiones muy en la línea de *Metal Gear Solid*, con mucho de infiltración y sigilo. Pero como si hay acción Mr. Banner se cabrea y se pone verde, será Hulk el que lleve el peso de la acción del juego. De esta manera preparaos para ver un Hulk descomunal (si os acordáis de la versión televisiva protagonizada por **Lou Ferrigno**, aquél al lado de éste se parece más a un Papá Pitufo descolorido), ca- ▶

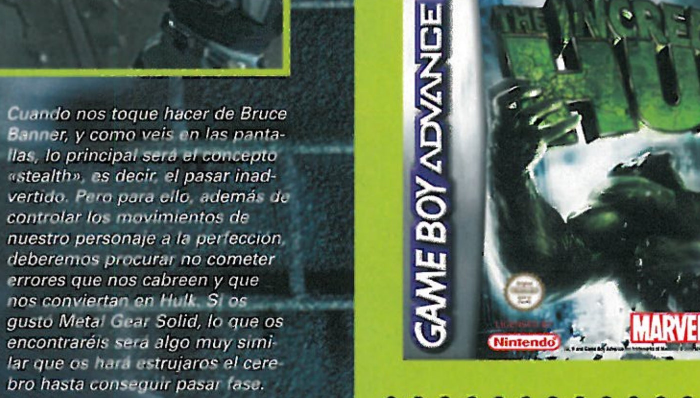


GAME BOY ADVANCE



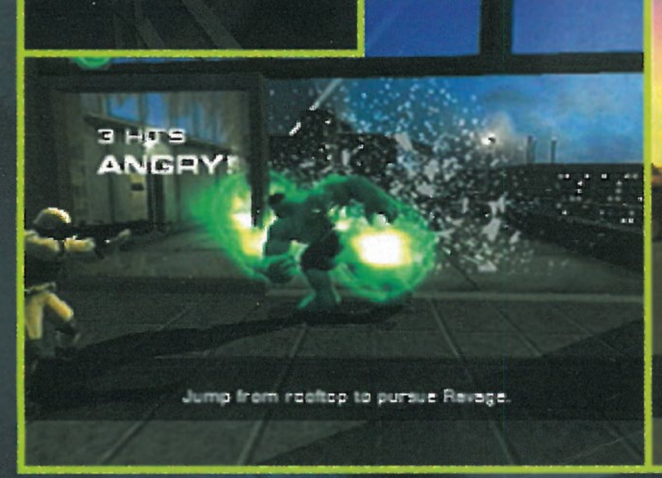


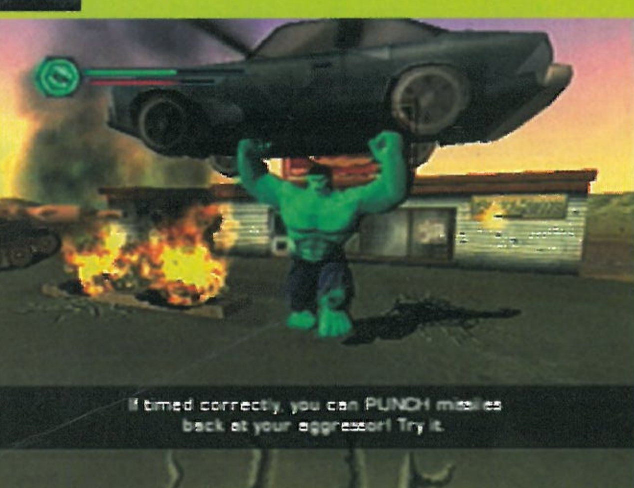




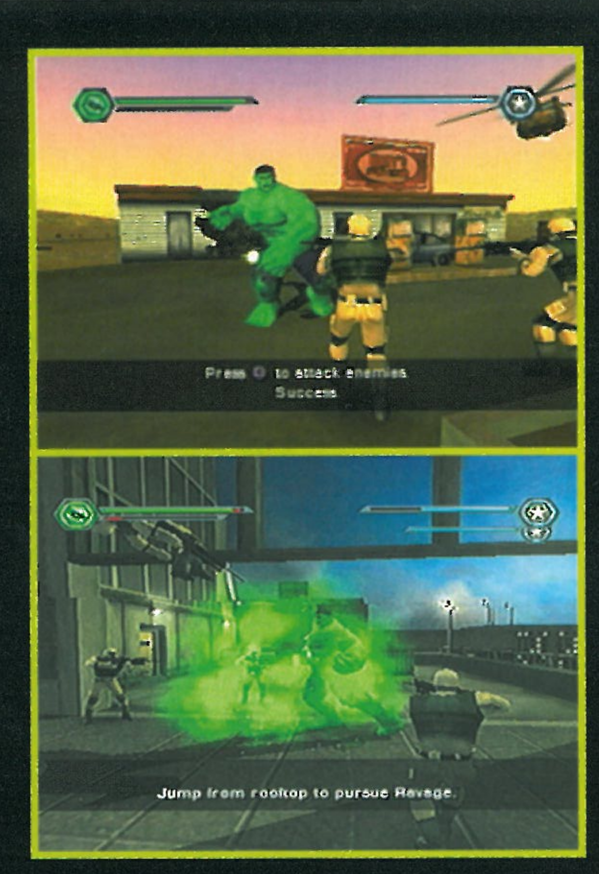
Sí, Hulk es muy grande... Pero no lo suficiente para **Game Boy Advance**. Esta versión no la hemos podido jugar, pero por las informaciones que tenemos, seguirá la línea de calidad de las de sus «primas» de 128 *bits*. En las pantallas que nos han enviado se puede ver el proceso de conversión de Banner hasta Hulk, y un par de imágenes que pertenecen a secuencias. A qué prometen mucho, ¿verdad?

Cuando nos toque hacer de Bruce Banner, y como veis en las pantallas, lo principal será el concepto «stealth», es decir, el pasar inadvertido. Pero para ello, además de controlar los movimientos de nuestro personaje a la perfección, deberemos procurar no cometer errores que nos cabreen y que nos conviertan en Hulk. Si os gustó Metal Gear Solid, lo que os encontraréis será algo muy similar que os hará estrujaros el cerebro hasta conseguir pasar fase.





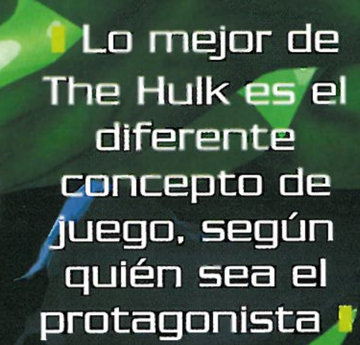
Nada es lo suficientemente pesado para La Masa. El lanzamiento de peso adquiere un nuevo concepto cuando se utilizan vehículos como arma arrojadiza. Pero eso no es todo, ya que ni siquiera los tanques de los soldados se podrán librar de la fuerza que los rayos Gamma han proporcionado al superhéroe de la ***Marvel****.*





Si por estas pantallas ya se adivina el colosal tamaño del Hulk del siglo XXI, no os podéis ni imaginar lo que impresiona en la versión cinematográfica.

GROARGH!



Lo mejor de The Hulk es el diferente concepto de juego, según quién sea el protagonista

▶ paz de destrozar todo lo que se le pone en su camino, desde un incauto soldado o un tanque, hasta cualquier elemento del escenario que se le ponga por delante. Este monstruo superhéroe, o superhéroe monstruo (elegid lo que más os guste) ha sido representado de forma muy fidedigna a lo que aparecerá en la película (si disponéis de conexión a **Internet**, bajaos el *trailer* de la página oficial y preparaos para alucinar de lo lindo). Si el año pasado fue Spiderman el superhéroe de moda, ahora le ha tocado el turno a La Masa.

EL JUEGO EN SÍ...

... está dividido en 25 diferentes niveles, más 5 especiales, en los que, como os hemos comentado, nos meteremos en la piel de Bruce o de Hulk. El aspecto más original del juego está, sin embargo, en las fases de Bruce. Como sabéis todos, Hulk aparece cuando Bruce se cabrea como una mona, así que además de infiltrarnos en diferentes lugares, deberemos aprender a controlarnos para no convertirnos en Hulk para poder completar las fases sin ser descubiertos (medir tres metros, proferir gritos atronadores y ser de color verde no es la forma ideal de pasar inadvertido). Eso sí, cuando nos toca hacer de Hulk podremos dar rienda suelta a todo el frenesí destructivo que llevamos dentro. Desde derribar una pared de ladrillos a practicar el lanzamiento de peso con camiones, todo es posible para nuestro monstruo favorito. De hecho, prácticamente todos los elementos de los escenarios serán interactivos, y podremos cogerlos, arrojarlos, lanzarlos, utilizarlos y, por supuesto, destrozarlos, que





LA PELÍCULA

Ang Lee (*Sentido y Sensibilidad, Tigre Y Dragón*) es el director de las aventuras de **The Hulk** para la gran pantalla. El papel del científico corre a cargo de **Eric Bana** (*Black Hawk Derribado*); **Jennifer Connelly** (*Una Mente Maravillosa*) se convierte en Betty Ross y **Nick Nolte** (*La delgada línea roja*) hace las veces del padre de **Banner**. La película se estrenará en el mercado americano el próximo 20 de junio, y llegará a los cines españoles en julio. No te la puedes perder.







*Para que os hagáis una idea más aproximada de los medios que se han empleado en la concepción de la película, pasaos por la web oficial (**www.thehulk.com**) y descargaos el trailer oficial de la película. Nunca La Masa fue tan masa como ahora.*





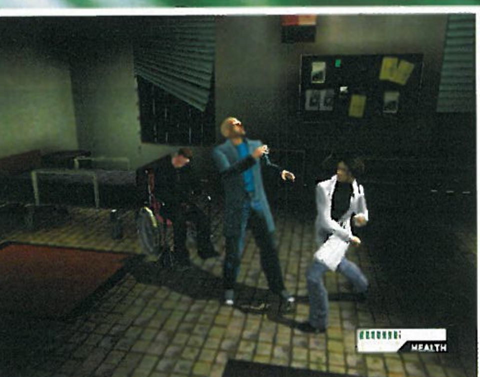
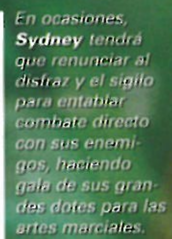




***The Hulk** en versión videojuego contará con enemigos y personajes extraídos tanto de la inminente película como del cómic clásico, amén de muchos nuevos creados exclusivamente para el juego.*

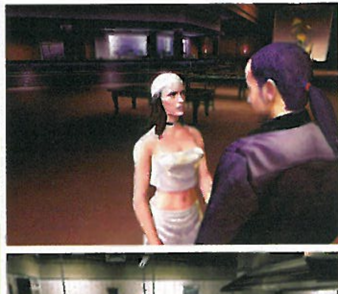
es básicamente lo que mejor sabe hacer el bueno de Hulk. Y si se trata de atacar, «no problemo», porque La Masa dispone de hasta 45 diferentes movimientos, incluyendo especiales como el *Sonic Clap* o el llamado *Gamma Stomp*, al más puro estilo de los juegos de lucha. Y para lucha la que mantendrá Hulk en los 5 niveles especiales en los que se enfrentará cara a cara con otros tantos supervillanos (Madman, Flu, Ravage, The Leader y Half Life). Respecto a los enemigos «normales», podrán aparecer nada menos que 10 simultáneamente en pantalla, sin ningún tipo de ralentización, y con el aspecto habitual de los cómics de la **Marvel** y del próximo estreno cinematográfico. Por desgracia, y debido al secretismo de **Vivendi** a la hora de hacer pública información del juego, no os podemos mostrar todo lo que quisiéramos del mismo, pero por lo que hemos podido jugar, os avanzamos que tiene pinta de ser una de las sorpresas del año, a pesar de que los juegos basados en licencias importantes suelen vivir más del nombre que de la calidad intrínseca del título (salvo honrosísimas excepciones, por supuesto). Seguramente el mes que viene os podremos contar mucho más, pero de momento tendremos que contentarnos con las pantallas que acompañan a este reportaje y contar los días que quedan para el estreno de la película y para la salida al mercado del juego, prevista para junio, semanas antes de que podáis ver el film en cartelera. Sabemos que la incertidumbre y la espera no es algo que se lleve bien, pero por si acaso no os cabreéis demasiado, no os vayáis a poner verdes y os dé por destrozarlo todo. Dejad que Hulk haga ese trabajo por vosotros.

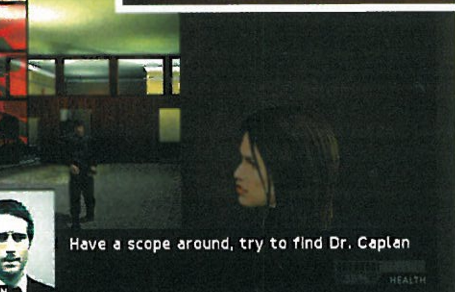


En ocasiones, **Sydney** tendrá que renunciar al disfraz y el sigilo para entablar combate directo con sus enemigos, haciendo gala de sus grandes dotes para las artes marciales.









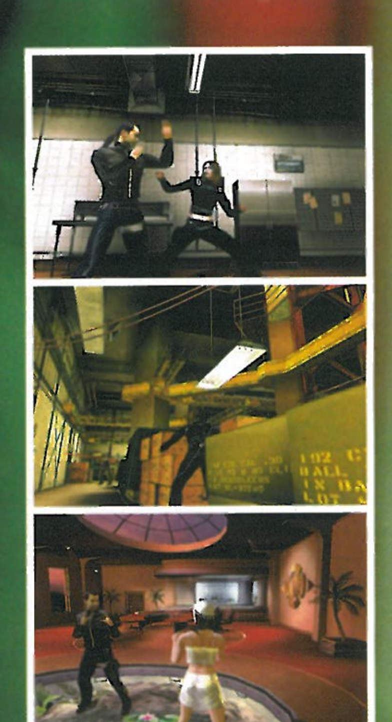
Alias

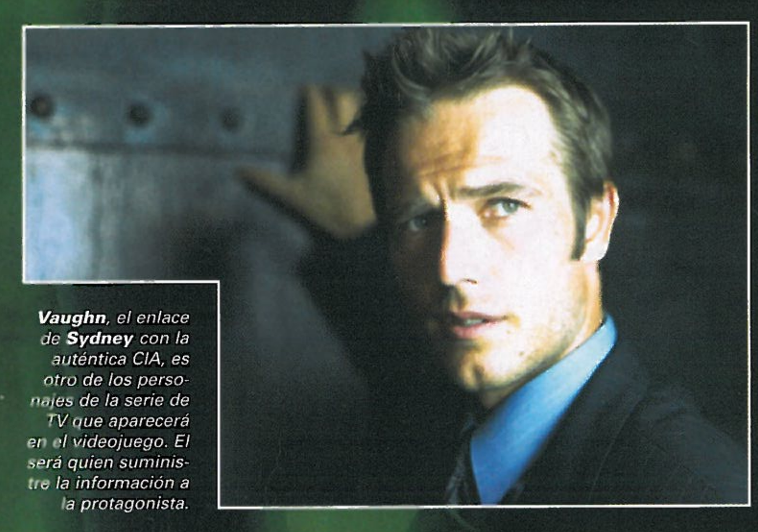
PLAYSTATION 2 / XBOX

NEMESIS

La serie de TV protagonizada por Jennifer Garner inspira un prometedor juego de espionaje para PS2 y Xbox. Viajamos hasta Inglaterra para conocer de cerca éste y otros lanzamientos de Acclaim.

Mucho antes de encarnar a **Electra** en el *DareDevil* cinematográfico, junto a **Ben Affleck**, **Jennifer Garner** era un rostro popular en **Estados Unidos** gracias a su trabajo en *Alias*, una creación de **J.J. Abrams**, el guionista de *Armaggedon*. La serie, que actualmente podéis seguir en los canales AXN y Tele 5, narra la vida laboral y personal de **Sydney Bristow**, una atractiva joven que compagina sus estudios universitarios con su trabajo de espía para la CIA. O eso creía ella en un principio, hasta que descubre que trabaja en realidad para el SD-6, una diabólica organización de mercenarios. Entonces, decide acudir a la auténtica CIA para convertirse en una agente doble y destruir de esa forma al SD-6 desde dentro. Pese a las sospechosas similitudes con *Nikita*, *Alias* ha sabido ganarse al público estadounidense, que ha elevado las aventuras de la Srta. **Bristow** a la categoría de serie de culto. **Acclaim** no ha dudado en aprove-

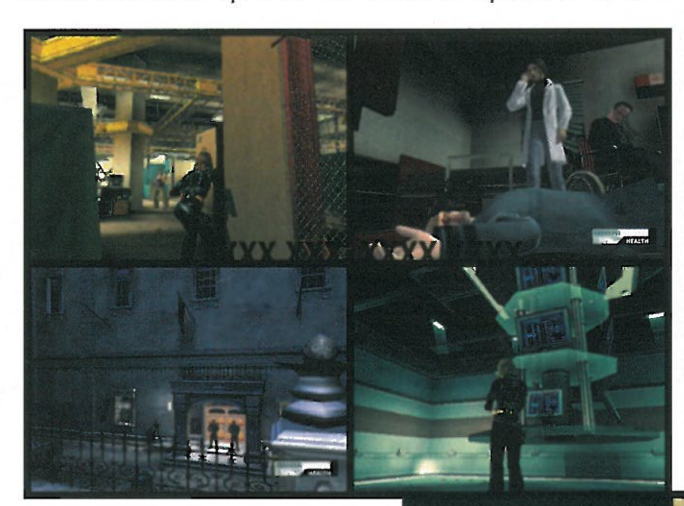




Vaughn, el enlace de **Sydney** con la auténtica CIA, es otro de los personajes de la serie de TV que aparecerá en el videojuego. El será quien suministre la información a la protagonista.


Además de en DareDevil, hemos visto recientemente a **Jennifer Garner** en filmes como Atrápame Si Puedes o Pearl Harbor.

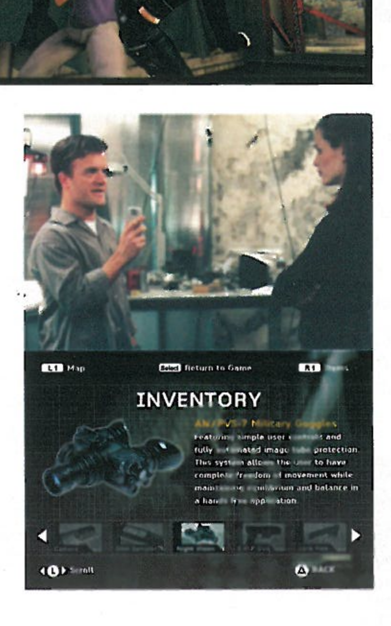
El objetivo de los creadores de Alias es crear un juego de espionaje con un control más sencillo que el de MGS o Splinter Cell




El otro agente doble que dispone la CIA dentro del SD-6 no es otro que **Jack Bristow**, el padre de **Sydney**.

char el evidente tirón que tiene la serie a uno y otro lado del Atlántico y ya está ultimando una aventura de espionage basada en el universo de *Alias*, concretamente en la segunda temporada. Desarrollado íntegramente en las oficinas que tiene **Acclaim** en la localidad inglesa de **Cheltenham**, ***Alias*** ofrecerá 6 niveles en parajes tan exóticos como **Hong Kong**, **Río de Janeiro**, o **Bucarest**. Al igual que el personaje interpretado por **Jennifer Garner**, la **Sydney** del videojuego es una experta en combate cuerpo a cuerpo que domina a la perfección el arte del disfraz, el cual le permitirá sortear la vigilancia de cámaras de seguridad y guardias armados. Según nos confesaron los creadores de ***Alias***, su objetivo era crear un juego de espionaje en la línea de *Splinter Cell* o *Metal Gear Solid 2*, pero con un control más sencillo de aprender, más asequible para el público. Pese a esta aparente simplicidad, **Sydney** es capaz de reventar cerraduras (cada vez que lo hace la pantalla se parte en dos, para mostrar al jugador cómo se acercan los guardias, lo que disparará su adrenalina), y realizar llaves espectaculares. Lo podréis comprobar en septiembre, cuando el juego salga a la venta.

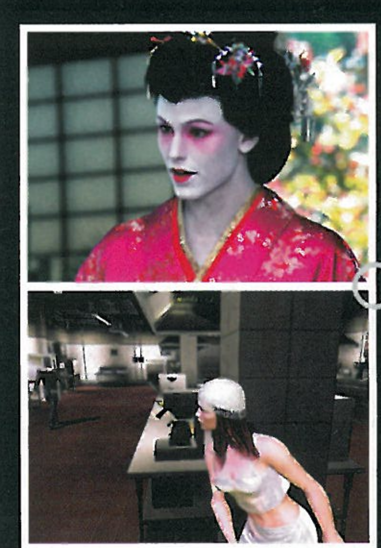
Lo realmente sorprendente de la *beta* que pudimos ver en **Acclaim Cheltenham** es que se trata de un juego al 40% de desarrollo, a pesar de lo cual ya mostraba unos escenarios impresionantes.



Como en la serie, **Sydney** podrá contar con los gadgets fabricados por **Marshall**, el peculiar «Q» del SD-6.

LA REINA DEL DISFRAZ

Al igual que en la serie de TV, la **Sydney** del videojuego de **Acclaim** no dudará en recurrir al disfraz para poder infiltrarse entre sus enemigos sin llamar la atención. En la *beta* del juego (aún al 40% de desarrollo) ya se puede ver cómo la protagonista cambia su habitual vestimenta negra por un traje de camarera de casino.



XGRA

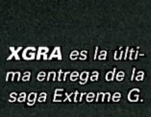
(PS2/Xbox/GameCube)

Para su cuarta y más vertiginosa entrega, la saga *Extreme-G* ha profundizado en la competición, creando el equivalente futurista de la Fórmula Uno actual. Escuderías, mecánicos y pilotos dotados de una sorprendente inteligencia artificial competirán a muerte por conseguir la *Pole Position*. Podrás saltar de un equipo a otro, labrándote una reputación y levantándote una pasta. En el momento de nuestra visita a **Cheltenham**, los creadores de ***XGRA*** daban los últimos retoques a la *demo* del **E3**, que causará sensación gracias al impactante efecto gráfico que acompaña al turbo. Propensos al mareo y corazones delicados que se abstengan, porque el turbo de ***XGRA*** es un verdadero martillazo a tu retina, lo mejor de este prometedor *arcade* de conducción.













XGRA *es la última entrega de la saga Extreme G.*

Gladiator: Sword Of Vengeance

(PS2/Xbox)





No faltarán ni los populares esqueletos vivientes de Jasón y Los Argonautas.

En el juego podrás configurar la equipación de tu personaje (vestimenta, escudos, armas, etc.).



Inspirándose en clásicos de la talla de *Ben-Hur* o *Espartaco*, **Acclaim Manchester** homenajea el **Peplum** (cine de romanos) para contar la historia de un gladiador en la brutal **Roma** posterior a la muerte del emperador **Trajano**. Eso sí, con no pocos toques de fantasía ya que el protagonista de ***Gladiator: Sword Of Vengeance*** tendrá que hacer frente a todo tipo de criaturas mitológicas, además de otros gladiadores.

Urban Freestyle Soccer

(PS2/Xbox/GameCube)

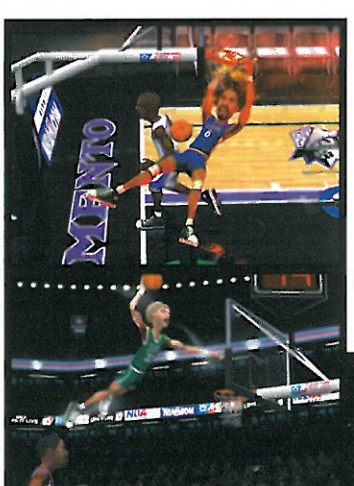
El primer simulador de fútbol arrabalero de la historia te permitirá participar en «partidillos» en patios, callejones y canchas de baloncesto. Escenarios urbanos que se convertirán en el campo de batalla de bandas callejeras como rastas, *skaters* y *graffiteros*. Todo vale, incluido las patadas, los puñetazos, y las acrobacias con el balón.





NBA Jam 2004

(PS2/Xbox)



Esta mítica saga deportiva se estrenará por fin en las consolas de última generación, fusionando elementos clásicos (como la voz del comentarista original del primer *NBA Jam*) con un aluvión de novedades. Prepárate para adictivos partidos *3-on-3*.

Una de las novedades más atractivas es la incorporación de equipos clásicos desde la década de los 50 hasta nuestros días.



¡ATENCIÓN SOCIO!

BENEFÍCIATE DE NUESTRA PROMOCIÓN

MXJ
PROMOCIÓN



SÓLO PARA SOCIOS

Además, ser socio tiene sus ventajas: Bonos exclusivos, promociones, descuentos, torneos retringidos, y mucho más.

Y SI NO ERES SOCIO, ¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO?

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
racket_factory@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

NUEVO SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:

917 791 304

y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:

902 15 23 18

y

atencion_cliente@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

THQ

Presentación europea

En una estación de esquí cercana a Londres tuvo lugar recientemente la presentación de la línea de lanzamientos para todas las consolas de la veterana distribuidora americana THQ.



*La espada de **Sphinx** irá mejorando a medida que avancemos en el juego y vayamos consiguiendo poderes con los que potenciarla al máximo.*



SPHINX

[PS2-GAMECUBE]

Una aventura de acción de los creadores de 007: Nightfire ambientada en el antiguo Egipto

Fue el juego que más sorprendió a la prensa especializada, y méritos no le faltan para ello. Bebiendo de fuentes como la saga *Zelda*, ***Sphinx*** nos propone una aventura en tercera persona protagonizada por un héroe de rasgos felinos que maneja con maestría, al igual que una cerbatana con varios tipos de dardos diferentes, varios hechizos mágicos. A lo largo de cinco grandes mundos (la metrópolis egipcia, el mundo subterráneo...) divididos en varias fases, nos enfrentaremos a una gran variedad de enemigos surgidos de la mitología clásica. En el próximo número tendréis más información, ya que será uno de los títulos estrella de **THQ** en el próximo **E3** de **Los Ángeles**.

EL TOQUE DE HUMOR

Además del protagonista principal, podremos manejar a La Momia durante algunas fases que se centrarán en la resolución de puzzles y plataformas.







*Los escenarios estarán basados en elementos arquitectónicos del antigo **Egipto**.*

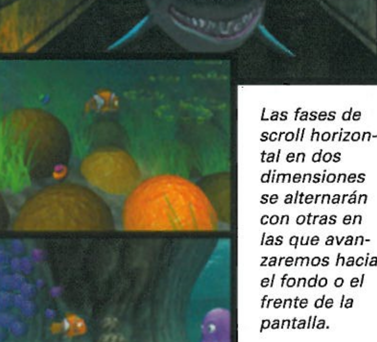
FINDING NEMO

La última película de Pixar llega a las consolas gracias a Traveller's Tales

[PS2-GAMECUBE-XBOX-GAME BOY ADVANCE]

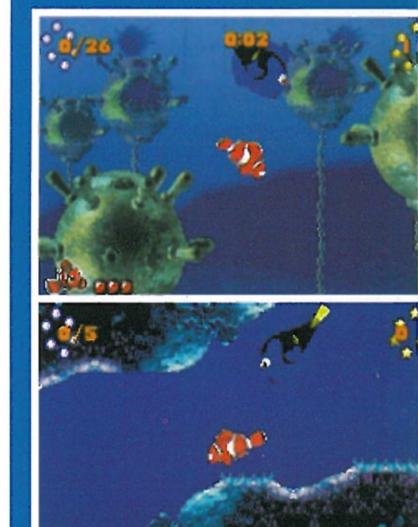
Los creadores de *Haven: Call Of The King* tienen a punto su próximo lanzamiento para las tres consolas de nueva generación. **Finding Nemo** recrea el argumento de la próxima producción de **Disney** y **Pixar**. En ella un pequeño pez payaso es capturado por un buceador y sus progenitores deberán emprender una gran aventura para recuperarle. El desarrollo del juego, en el que controlaremos a varios de los personajes de la película, se ambienta completamente en el mundo submarino; por ello el control nos permite, además de desplazarnos a izquierda y derecha, ascender y descender. Este detalle le otorga bastante originalidad y le distancia de los típicos juegos de plataformas. Además, como viene siendo habitual, podremos acceder a numerosos *clips* del filme según avancemos. El título ya está listo, pero no será lanzado en **Europa** hasta una semana antes del estreno de la película, el próximo invierno.





Las fases de scroll horizontal en dos dimensiones se alternarán con otras en las que avanzaremos hacia el fondo o el frente de la pantalla.

VERSIÓN PARA GBA



Vicarious Visions, los responsables de la versión de Tony Hawk para GBA son los encargados de trasladar FN a la portátil de Nintendo.

MOTO GP 2

El simulador de motociclismo definitivo llega a la consola de Microsoft

[XBOX]

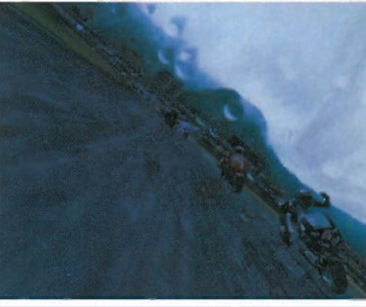


*La reproducción de las motocicletas contará con un realismo increíble. El programa creado por **Climax** para modelarlas permite recrear hasta el más mínimo detalle de estas espectaculares carrocerías.*

Con el subtítulo de ***Ultimate Racing Technology***, el simulador creado por los programadores de **Climax** cuenta con la licencia oficial de *Moto GP* (la competición internacional de máxima cilindrada), lo que le permite recrear con total fidelidad circuitos y monturas reales. Con respecto a la anterior entrega aparecida en **Xbox** hay que destacar la inclusión de nuevos recorridos, como el de **Jerez**. Además se mantiene la posibilidad de juego *On-line* a través de **Xbox Live** (de hecho la primera entrega de *Moto GP* fue uno de los primeros títulos en incluir esta opción). Para los que no quieran o no puedan conectarse a la red, también se incluye un modo para cuatro jugadores a pantalla partida y gran variedad de modos de juego, hasta ocho diferentes.

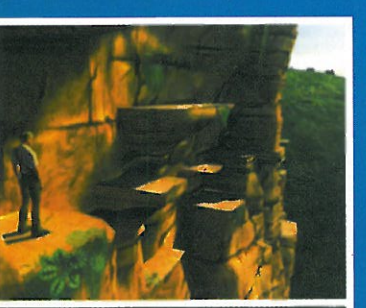
JUEGO EN RED





Las increíbles posibilidades de juego a través de Xbox Live nos permitirán competir con otros quince jugadores de todo el mundo y comunicarnos con ellos mediante la voz en tiempo real.

NUEVOS MOVIMIENTOS





Uno de los detalles que más nos llamó la atención fue la agilidad de los personajes, que ahora podrán realizar todo tipo de movimientos.

BROKEN SWORD
THE SLEEPING DRAGON [PS2]

Eurocom nos sumerge en una aventura en el antiguo Egipto





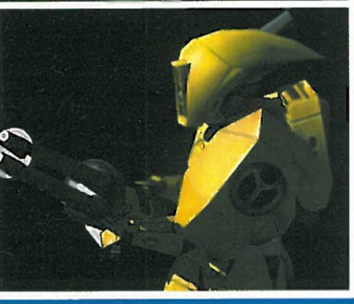
París será el primer escenario que visitará **Nico**, la reportera intrépida.

La esperada continuación de la saga de aventuras gráficas más famosa de los últimos años, *Broken Sword* (al menos en **PSone**) se encontraba aún en un estado de desarrollo bastante incompleto, pero ya nos dejaba ver el potencial que esconde. La mayor novedad reside en el entorno, que ahora es completamente tridimensional. El control también ha cambiado. Ahora moveremos al personaje directamente con el *pad*, olvidando el puntero. Las nuevas aventuras de **George** y **Nico** nos trasladan a lugares tan exóticos como las selvas de **El Congo**, y a otros más cercanos como las calles de **París** y una ciudad del **Reino Unido**.

LA LICENCIA CUENTA

El acuerdo entre THQ y Games Workshop ha permitido recrear con total fidelidad tanto personajes y enemigos como armas bien conocidas por los fanáticos del juego de mesa.





FIRE WARRIOR [PS2]

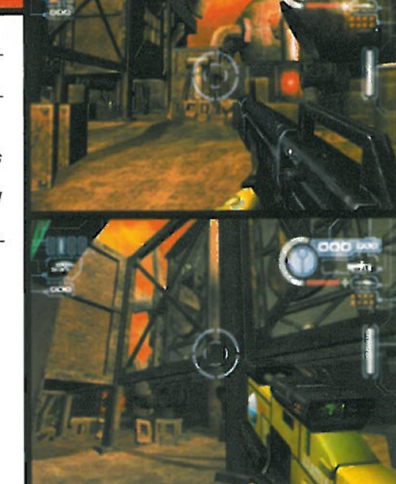
La saga Warhammer 40.000 aterriza en PS2 de la mano de un shooter 3D







Los efectos especiales que provocan las armas os dejarán con la boca abierta por su espectacularidad.



Los escenarios reproducirán instalaciones enemigas en diversos planetas, así como el interior de naves espaciales.

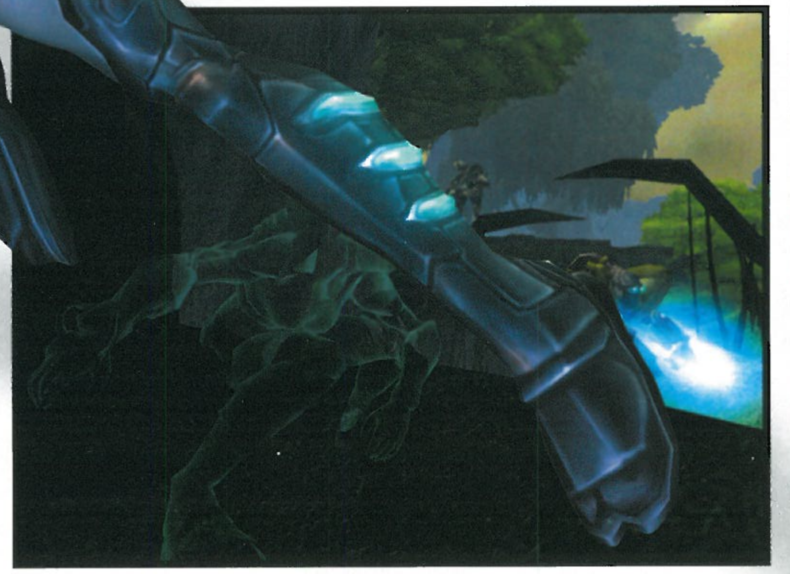
Uno de los juegos de mesa más famosos desde hace quince años, *Warhammer 40.000*, ha contado con varias adaptaciones al videojuego. Ahora, los programadores de **Kuju** han captado toda la atmósfera de este universo en un *shooter* en primera persona al estilo de *Halo*. Con el genial juego de **Bungie**, comparte la ambientación futurista y la acción hasta cierto punto estratégica. ***Fire Warrior*** nos pone en la piel de **Kais**, un joven guerrero que tendrá que luchar contra las tropas del malvado Imperio para rescatar a su unidad, que ha sido secuestrada. El juego se desarrolla a lo largo de un día entero, y en él visitaremos hasta dieciséis localizaciones distintas y manejaremos el mismo número de armas, tanto de tecnología humana como alienígena. Estará en la calle el próximo verano.

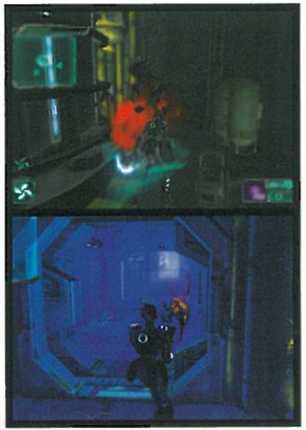


Conéctate: www.megatop.es
Este mes, no te pierdas
mega TOP
Te regalamos el
MEGA RELOJ
digital de
Bart Simpson
Tienes tres modelos
para elegir
sólo
3
euros
LCD
Digital watch
M-977
SET
MODE
TM & © 2003 FOX
The Simpsons
En la revista de junio, encontrarás un súper reportaje sobre la película 'The Matrix Reloaded', la esperada segunda parte de la trilogía futurista. Además, entrevistamos a su protagonista, el actor Keanu Reeves. También te descubrimos las nuevas ediciones de 'Pokémon', Rubí y Zafiro, y te ofrecemos la posibilidad de jugar con ellas antes que nadie. El definitivo lanzamiento de los chicos de 'O. T. 2' y el salto al cine de Shin Chan son otros de los temas de este número. Y, como cada mes, lo último en televisión, videojuegos, libros...
mega TOP
tu mejor revista

Tras muchos años de ausencia, Blizzard vuelve a las consolas por la puerta grande con un título de acción táctica enmarcado en el universo de Starcraft

Starcr





En los escenarios interiores el nivel de dificultad será mucho más alto por el menor espacio con el que contará la protagonista para poner a prueba sus habilidades.

La historia de Blizzard

Aunque en los últimos años sus mayores éxitos (la saga *Warcraft* o *Diablo*) han correspondido al universo del **PC**, hace tiempo lanzaron títulos interesantes para las 16 *bits*, como *Blackthorne, Rock'n Roll Racing, The Lost Vikings* y *The Death And Return Of Superman*.







Dada la reciente compra de los estudios de programación **Blizzard** por parte de **Vivendi**, y dado el desmedido interés de esta multinacional por triunfar en el sector de las consolas, era de esperar que los creadores de *Diablo* y *Starcraft* se pusieran manos a la obra y presentaran algún lanzamiento para alguna de las consolas que compiten actualmente en el mercado. Lo que no estaba tan claro es que fueran a lanzar un juego exclusivo (se esperaba más una conversión de algunos de sus clásicos), y mucho menos que fuera orientado a los tres sistemas simultáneamente. Aún tendremos que esperar hasta el último cuarto del año para tenerlo en las tiendas, pero lo que hemos visto hasta ahora nos ha puesto los dientes largos. La protagonista del juego es la bella **Nova**, una soldado del tipo *Ghost* que ha sido entrenada en todas las artes de la guerra, además de contar con habilidades sobrehumanas psiónicas gracias a la modificación genética. Entre estas capacidades se encuentran la de moverse a la velocidad del sonido para despistar a los enemigos, camuflarse con un espectacular efecto óptico muy similar al visto en la saga *Depredador* y controlar todo tipo de dispositivos electrónicos de última generación. Además, podrá realizar todo tipo de acciones ya comunes en otros títulos de este género, como moverse con sigilo, tender emboscadas, agarrarse a salientes, avanzar pegada a la pared y atacar por la espalda con letales resultados. Una protagonista sin duda



En algunos momentos del juego podremos manejar armas estáticas que encontremos en el escenario, como esta torreta.



*Las habilidades de **Nova** irán del manejo de cualquier tipo de arma a la capacidad de tender emboscadas y atacar con sigilo.*



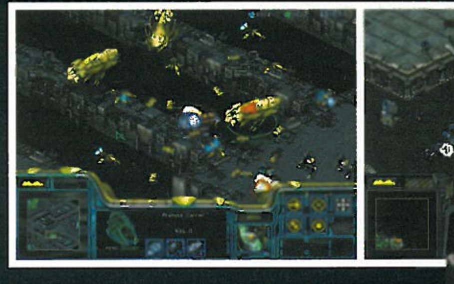
aft: Ghost



Starcraft Ghost es un juego en tercera persona que se desarrolla en diferentes planetas

muy capaz, como cabe esperar de un juego de acción en tercera pesona. Poco se sabe todavía del argumento, pero lo que sí es seguro es que se recuperarán las tres razas protagonistas del *Starcraft* original junto con algunas nuevas. Los *Terran* son humanos evolucionados, que basan su poder de ataque en la tecnología. Los *Zerg* son parecidos a insectos y capaces de multiplicarse en grandes cantidades rápidamente. Por último, los *Protoss* constituyen una raza muy avanzada con poderes mentales y de telepatía. Las diferentes misiones del juego tendrán como escenario distintos planetas del universo *Starcraft*, así como escenarios interiores pertenecientes a naves y otras instalaciones en la superficie. Desde que se conoció el desarrollo del juego ha suscitado mucho interés, lo que ha hecho que una compañía tan importante y reconocida como **Capcom** se encargue de distribuirlo en **Japón**. Os aseguramos que merecerá la pena.

El origen de Starcraft



Lanzado para PC en el año 1998, este juego de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio se convirtió en un rotundo éxito, a la altura de *Warcraft*, título anterior de **Blizzard** y que seguía las mismas premisas. Poco después apareció *Brood Wars*, su expansión.





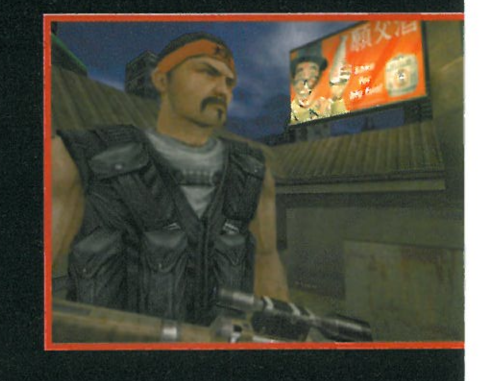
*Las tres razas que aparecen en el juego (Protoss, Terran y Zerg) cuentan con unas habilidades y un aspecto muy diferente. **Nova** combatirá contra las tres en diferentes momentos de la aventura. La táctica será distinta dependiendo del enemigo al que se enfrente.*

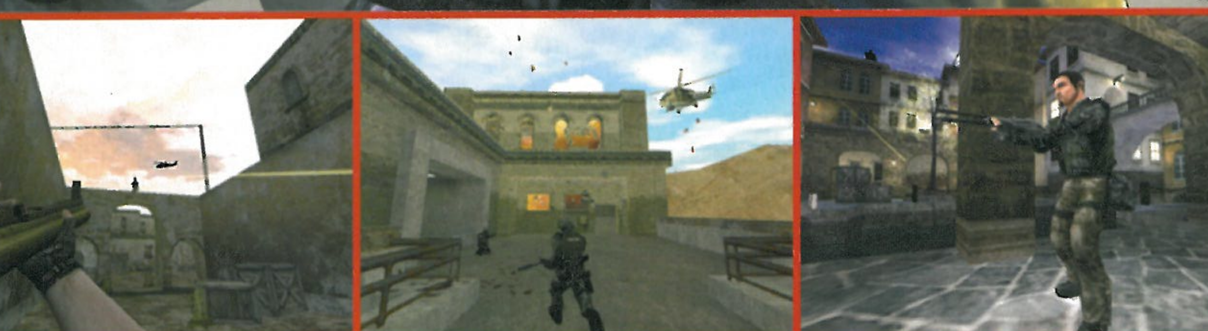
Counter-



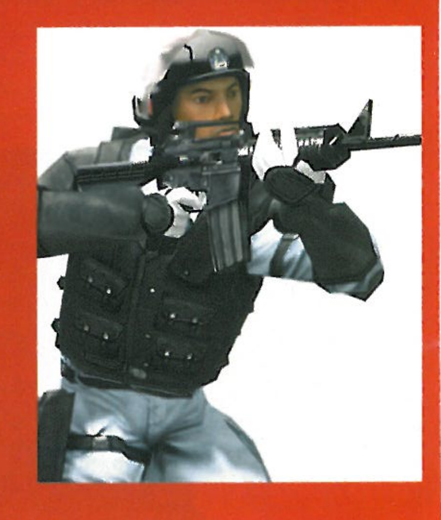
DOC

Coincidiendo con la esperada aparición de *Counter-Strike: Condition Zero* para **PC**, **Valve** desvela finalmente la versión para **Xbox** del título más jugado en **Internet** de la historia. Al igual que en *Condition Zero*, la versión para la máquina de **Microsoft** incluirá un completo modo para un sólo jugador compuesto por 22 diferentes niveles situados en distintos escenarios como la jungla, el desierto e incluso una estación espacial (como escenario *Bonus*). El control será adaptado al *control pad* de **Xbox**, así como algunas acciones del juego como la desactivación de las bombas, que se



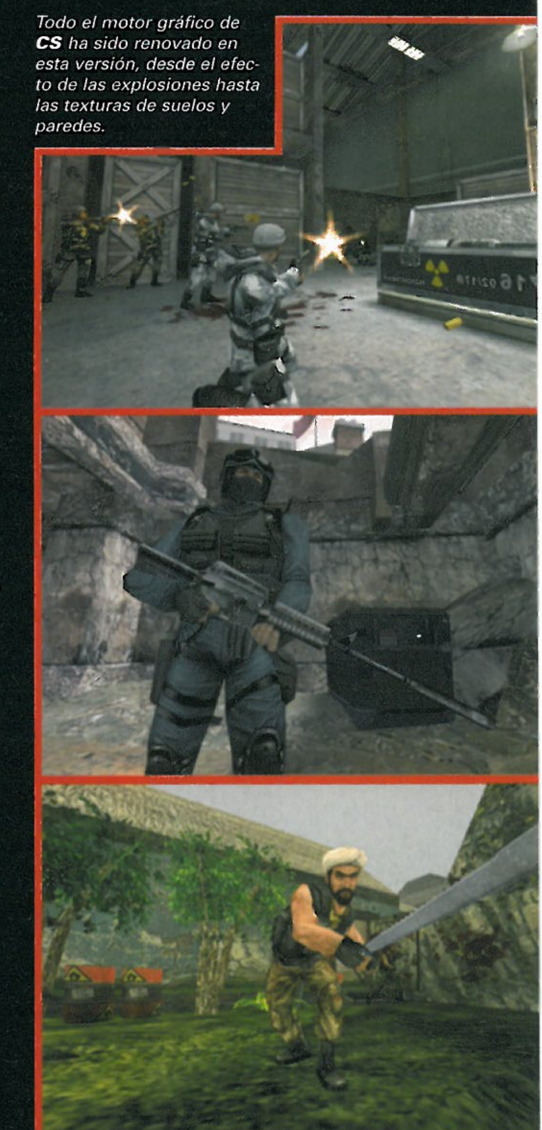


*El uso de unas texturas de mayor resolución y profundiad de color (24 bits) ha permitido a **Valve** crear inmensos escenarios repletos de detalles para **CSX** que nada tienen que ver con la versión original de Counter-Strike aparecida hace años y que funcionaba bajo el engine gráfico de Half-Life, una variación del motor de Quake II.*



-Strike

Microsoft consigue al fin una versión exclusiva del laureado título creado por Valve



Todo el motor gráfico de **CS** ha sido renovado en esta versión, desde el efecto de las explosiones hasta las texturas de suelos y paredes.

verán desde una perspectiva en tercera persona para hacer más fácil su consecución. El diseño de los escenarios también ha sido ligeramente modificado para facilitar el manejo a través del *control pad*. Por ahora, se sabe que serán incluidos siete nuevos escenarios exclusivamente para jugar *On-line*, además de los presentados junto al modo para un jugador. Junto al conocido modo de desactivación (o colocación) de la bomba, ***CSX*** (así es conocida por ahora la versión para **Xbox** de *Counter-Strike*) incluirá los clásicos modos *Hostage Rescue*, *Assassination*, *Escape* y un nuevo modo (exclusivo para **Xbox**) descargable a través de **Live** y que será desvelado el día del lanzamiento del juego.

POSIBILIDADES XBOX LIVE

A través de **Live** los componentes de cada equipo podrán comunicarse entre sí y, además, un nuevo sistema de escucha por proximidad permitirá oír a los miembros del bando contrario si se encuentran cerca.

NUEVO MOTOR GRÁFICO

Las texturas utilizadas en ***Counter-Strike*** tendrán una profundidad de color de 24 *bits*, muy similares a las creadas para *CS:CZ*. Y para la ocasión se han incluido nuevos efectos de partículas e iluminación. Entre las demás novedades que **Valve** a estado barajando para la versión **Xbox** de ***Counter-Strike*** se encuentra un *kit* de herramientas para la creación de niveles, la inclusión de auténticos *bots* y nuevas armas como el «Machete».



Los personajes del juego poseen un mayor número de polígonos y unas texturas más detalladas y realistas que las del primer Counter-Strike.

El modo para un solo jugador será muy similar al creado para la versión PC de CS: Condition Zero

Personajes











El limitado número de personajes seleccionable en la versión **PC** de *Counter-Strike* ha aumentado considerablemente, así como la calidad de su diseño. **Valve** está considerando la posibilidad de permitir a los usuarios crear su personaje para ser incluido en el juego *On-line*.





japón japón japón japón japón



Parece que durante estos pocos años que han pasado entre las dos entregas de FFX los habitantes de Kilika han tenido tiempo de reconstruir su pueblo, que había sido destrozado por **Sin** antes de que el grupo de aventureros llegara.

FFX-2





Aún no se sabe cuándo ni quién lanzará FFX-2 en el territorio europeo





Nueve de cada diez traumatólogos recomiendan no caminar con tacones por el borde de precipicios.





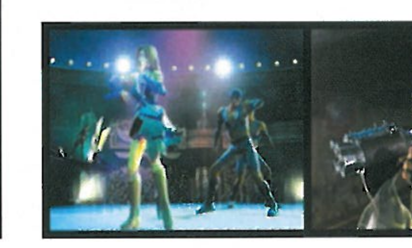


Las transformaciones darán lugar a unas secuencias «ideales de la muerte» al más puro estilo Sailor Moon.





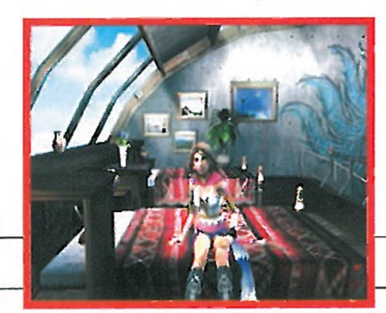




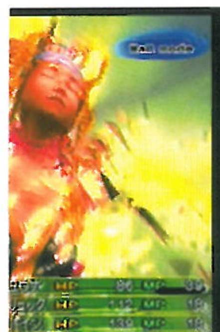
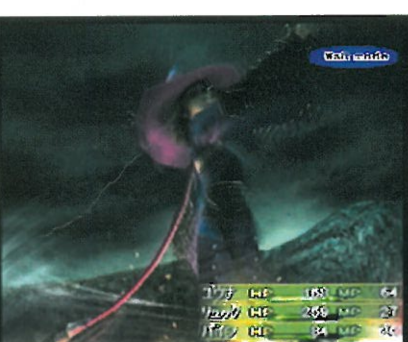
PopStars se encuentra con Final Fantasy en la primera

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Square Enix Programador > Square Enix

Como viene siendo habitual en la saga, lo primero que nos llama la atención y nos deja con la boca abierta tras insertar con nuestras temblorosas manos el DVD de *Final Fantasy X-2* en la consola, es la impresionante secuencia de introducción. El estadio de *Blitzball* de *Lucca* es el escenario en el que **Yuna** canta el tema *Real Emotion* (todo un éxito en **Japón**) ante un público más numeroso incluso que el que logró convocar **Tidus** en su partido en *Zanarkand* en el título anterior. ***FFX-2*** se desarrolla algunos pocos años depués de los sucesos en *FFX*. Tras la derrota de **Shin**, **Yuna** se ha unido a **Rikku** y a una nueva incorporación de esta entrega, la misteriosa **Paine**, y juntas han formado un grupo de «cazadoras de esferas». ¿Os acordáis de estos ingenios, en los que se guardaba la memoria del viaje de **Auron**, **Braska** y **Jetch**? Pues ahora ellas intentan recuperar todas las esferas que se hayan repartidas por el mundo de *Spira* para reconstruir la historia de este universo. Pero no lo tendrán fácil, ya que un grupo rival encabezado por una malvada fémina está detrás del mismo objetivo. Además, se verán envueltas en un conflicto entre dos facciones rivales. Unos intentan volver a instaurar el reaccionario culto a **Yevon**, y los otros pretenden abolirlo para siempre y así facilitar el progreso de la sociedad. En cualquier caso, el tono de ***FFX-2*** parece menos épico y más relaja-



En el área de descanso de la nave podrás recuperarte de la dura vida de una «PopStar» metida a salvadora de la humanidad.


Yuna posando para su público en la «Pasarela Cibelex».





Batallas a go-go

De nuevo los numerosos combates son los protagonistas de ***FFX-2***. Sólo habrá tres personajes seleccionables, pero a cambio podremos cambiar de apariencia (y con ello de habilidades) a lo largo de los mismos. Además, ahora realizaremos *combos* con las armas y varios personajes podrán atacar al mismo tiempo si lo planeamos así.

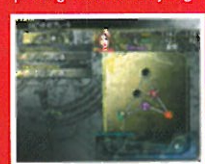




*El gran misterio del juego es saber cómo puede sujetarse el top de **Rikku** sin tirantes. La gravedad parece no existir en **Final Fantasy X-2**.*



YURIPA
Este es el original nombre con el que se han bautizado el trío artístico de protagonistas del juego.



LA PARRILLA
En esta pantalla controlaremos los distintos «jobs» a los que pueden acceder las protagonistas y el orden en el que lo harán.



EL TEMA DE LARA
Como si de una vulgar arqueóloga se tratase, **Yuna** podrá saltar y agarrarse al borde de los salientes a lo largo de su exploración por los escenarios del juego. ¿Quién dijo que era una pavisosa sin recursos?

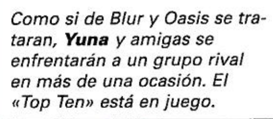


MAPA
A través de esta pantalla podremos acceder a las distintas localizaciones y averiguar en cuál de ellas hay misiones.



MOOGLES
Estos simpáticos seres volverán a hacer acto de presencia en la saga. En *FFX* **Lulú** portaba uno en los brazos con el que atacaba.





*Como si de Blur y Oasis se trataran, **Yuna** y amigas se enfrentarán a un grupo rival en más de una ocasión. El «Top Ten» está en juego.*

secuela de la saga de Square

do que en entregas previas. A eso contribuyen el carisma y la actitud de las tres chicas y el hecho de que se dediquen a la canción, además de la falta de un enemigo de gran entidad tipo **Sin** (aunque es posible que aparezca alguno más adelante en el juego). En cuanto a la mecánica, algunas cosas han cambiado. Ahora el desarrollo se divide en misiones, desde casi el principio podremos acceder a muchas localizaciones a bordo de nuestra nave (muchas de ellas ya conocidas) y en los momentos de exploración de los escenarios **Yuna** podrá interactuar con los entornos de una forma más completa. Las batallas también han sufrido modificaciones. No podremos reclutar a más personajes que los tres iniciales, sin embargo cambiaremos de «job» y accederemos a nuevas habilidades. Lo malo es que aún es incierto el futuro de ***FFX-2*** en **Europa**. ➪ DANI3PO

LA NAVE DE YURIPA
Las *Spice Girls* tenían un autobús; el Santo Padre, el Papamóvil; así que **Yuna** no podía ser menos y se ha agenciado una gigantesca nave espacial con la que surca los cielos de *Spira*. Cuenta con todas las comodidades posibles, desde un coqueto bar a una sala de descanso. Además la tripulan los primos de **Rikku**. Así todo queda en familia.



japón japón japón japón japón

Star Ocean
Till The End Of Time









*En los escenarios abiertos de **Star Ocean TTEOT** aparecerá un porcentaje del territorio explorado junto al más que útil mapa del terreno.*

Combates

Muestran una clara evolución sobre la brillante fórmula de anteriores episodios. Batallas en tiempo real, tres personajes simultáneos que podremos intercambiar pulsando L1 y R1.











BATTLE COLLECTIONS
Coleccionando situaciones y requisitos de batalla (número de victorias, ganar en determinado tiempo, derrotar a ciertos enemigos...) podremos acceder a nuevos niveles de dificultad y conseguir el valioso *test* de sonido.



PARA VER EL MAPA
Si pulsamos el botón R2 podremos ver el mapa del escenario en dos tamaños diferentes o eliminarlo totalmente.



SECUENCIAS CG
Aparecerán para engrandecer aún más los momentos cumbres de la aventura, además de hacer el clásico acto de aparición durante los créditos iniciales.



CONFIGURACIÓN
Antes de comenzar a jugar podremos elegir el nivel de dificultad, formato de pantalla, tipo de sonido, subtítulos...

La popular saga galáctica de Enix aterriza en PS2

Género > Action-RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Square-Enix Programador > tri-Ace

Como saga totalmente instaurada en el panorama *Action RPG*, *Star Ocean* no ha querido faltar en los 128 *bits* de **Sony**. Cada capítulo de *Star Ocean* ha pertenecido a una máquina diferente (**SFC**, **PSone** y **GBC**), esto es una buena muestra del buen hacer y la dedicación de sus programadores, **tri-Ace**. ***Star Ocean TTEOT*** ha superado en **Japón** las 465.000 unidades y os puedo asegurar que es un digno sucesor de la saga, manteniendo los esquemas que han aupado a la gloria a anteriores capítulos y haciendo buen uso de la generación 128 *bits*. Todo comienza con la clásica secuencia de introducción acompañada de los bellos acordes de **Motoi Sakuraba** para pasar a un completo menú que nos permitirá configurar el juego a nuestro antojo. Después de ésto, la nueva experiencia *Star Ocean* dará comienzo acompañados por **Fate Linegod** y **Sophia Esteed**, entre otros personajes principales. Posee un sólido y elaborado entorno gráfico vectorial que podremos rotar a conveniencia y en el que encontraremos parajes (un total de 48 escenarios) de gran belleza y plenos de detalle; desde estaciones espaciales hasta poblados selváticos pasando por complejas ciudades medievales. La banda sonora puede catalogarse como la mejor de la serie (mención especial para la canción interpretada por **Misia**), al igual que los combates, puro *Action RPG* y más divertidos, intensos y emocionantes que nunca. Cuando se confirme la salida en **Europa** tendréis más información de uno de los grandes del año. THE ELF

> La historia del nuevo Star Ocean tiene lugar 400 años después de la entrega de PSone



COMPRA

DIE HARD™ VENDETTA

Y LLÉVATE DE

REGALO

ESTE EXCLUSIVO

ENCENDEDOR



EXCLUSIVA
Centro MAIL

Promoción válida hasta fin de existencias. No acumulable a otras ofertas o promociones.



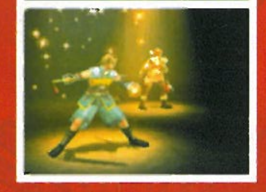
Batlle RPG

Se mantiene el esquema de avance por turnos de los personajes por las zonas marcadas de color azul. Pulsando R1 tendremos información gráfica del alcance de nuestros ataques.











Arc The Lad
Twilight Of The Spirits





EL MAPA DE SIEMPRE
Al salir de los pueblos y las zonas de batalla accederemos e este bonito mapa. En él podremos elegir el siguiente lugar a visitar.



*A la izquierda tenemos a **Kharg**, uno de los dos hermanos protagonistas de la historia.*

El cuarto capítulo de la saga mantiene intacto los esquemas de juego y batallas de la saga, pero con la calidad 128 bits que merece la ocasión. El argumento es el más elaborado de todos.

El Battle RPG de Sony resurge de sus cenizas



Género > Battle-RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Cattle Call

El primer *Arc The Lad* nació con **PSone** hace ya ocho años de la mano de **G-Craft**. Desde entonces y con dos capítulos más en la pequeña 32 *bits* de **Sony**, se ha confirmado como uno de los *Battle RPG* más representativos junto a *Vandal Hearts* y *Final Fantasy Tactics*. Sin ir más lejos, los muchachos de **Working Designs** comercializaron en **Estados Unidos** el año pasado una edición de lujo de toda la saga. Las señas identificativas que le han acompañado durante estos años permanecen intactas y pese a que el grupo de programación ha pasado a ser **Cattle Call**, la esencia *Arc The Lad* se percibe en cada uno de sus apartados. Incluso la asombrosa melodía orquestada de la *intro* de siempre permanece intacta en esta nueva aparición. ***Arc The Lad Seirei No Koukon*** o ***Twilight Of The Spirits*** se desarrolla miles de años después de la última encarnación para **PSone** y nos cuenta la dramática historia de dos hermanos **Kharg** y **Darc**, uno humano y otro demonio, separados por el destino poco después de nacer. Aunque habrá un total de 14 personajes. El argumento cobra más peso que en anteriores capítulos y a lo largo de más de 50 horas pondrá a nuestra disposición una intrigante y emocionente historia de final incierto. Para el regreso de *Arc* a la élite de los 128 *bits* se le ha dotado de un potente motor gráfico capaz de generar escenarios 3D de gran belleza y detalle, y fluidas animaciones para los personajes. La banda sonora también ha sido tratada con mimo y surcará nuestro sentido auditivo con pasajes de gran calidad. Las batallas permanecen fieles a sus orígenes pero adaptadas a la era tecnológica actual. Es más que posible que antes del otoño pueda aterrizar en **Europa**. **THE ELF**

SUPERJUEGOS



CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 27,50 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €

❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 27,50€

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 45,00 € . Resto Países: 51,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

supernuev



Los gráficos han cobrado vida en estas dos nuevas entregas al incluir detalles como el reflejo de los personajes en el agua o las huellas al pisar la arena.



Juega 2 Vs. 2

Durante la aventura tendrás encuentros en los que deberás manejar a dos *Pokémon* para derribar a ciertos entrenadores. También podrás combatir en batallas dos contra dos a través del *Link Cable* y participar hasta 4 jugadores en los concursos de Ciudad *Slateport*.

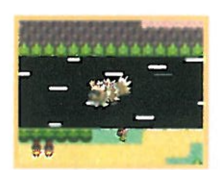




DOS NUEVAS BICIS
El vendedor te dará la opción de elegir entre una muy veloz y otra con la que hacer «caballitos» pulsando el botón B.



LA LINTERNA
Indispensable para cruzar cuevas oscuras. Este poder lo adquirirás al derrotar a **Brawly**, líder de Gimnasio de Ciudad *Dewford*.



TALAR LOS ÁRBOLES
Una de las novedades de estas dos versiones es que al utilizar este poder verás a tu *Pokémon* en acción fuera de combate, algo totalmente inédito hasta ahora.

Pokemon Rubi

Game Boy Advance abre sus puertas al

Género > RPG Formato > Cartucho (32 Megas) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Hay juegos que nunca se olvidan y hay juegos que nunca mueren, o más bien que no los dejan sucumbir. Este último caso es la política que se está aplicando con las criaturas de **Satoshi Tajiri**, pues en tan sólo siete años desde que salieron los primeros títulos de *Pokémon* para **GBC** han aparecido 8 juegos de puro RPG e infinidad de sucedáneos inspirados en estos seres. Y ahora **Nintendo**, tras una pausa de año y medio (desde *Pokémon Cristal*), nos propone explorar un nuevo mundo llamado **Hoenn** en **GBA**. El objetivo es el de siempre, conseguir ser el mejor entrenador *Pokémon* de todos los tiempos; y la mecánica la de toda la vida, batallas por turnos y captura de *Pokémon*. Pero su desarrollo y estética ha sufrido un acertado lavado de cara. Tanto en ***Zafiro*** como en ***Rubí***, el protagonista (chico o chica, según prefieras) podrá correr para avanzar más rápido por las localizaciones,



El Team Rocket ha sido sustituido por dos nuevas bandas; el Team Magma que aparece sólo en la versión **Rubí** y el Team Aqua en **Zafiro**.



Pokémon Navigator

Es una de las novedades que se han incluido en estas ediciones. El *PokéNavi* incorpora un Mapa de **Hoenn**, en el cual esta vez se podrá usar *zoom* para observar con detalle una zona en concreto; una Ficha del estado de tus *Pokémon* para estudiar sus condiciones de belleza, elegancia o felicidad; una Ficha de los entrenadores que has derrotado y otra que indica los trofeos conseguidos por tus PKM en los concursos.



Hay 5 nuevos concursos donde se valora la belleza o intelecto de tu PKM.

Tanto en Rubí como en Zafiro se encuentran 133 nuevas especies de Pokémon



Escoge a **Torchic**, **Treecko** o **Mudkip** como Pokémon inicial.

y Zafiro

fenómeno Pokémon

se han mejorado las texturas de los gráficos y se han diseñado nuevos escenarios nunca vistos hasta ahora (como una playa o el Museo Oceánico). Y una de las mayores novedades con respecto a otras ediciones es la posibilidad de controlar a dos *Pokémon* en determinados combates o bien, a través del *Link Cable*, participar en batallas 2 Vs. 2. Además, la *PokéGear* ha sido sustituida por el *PokéNavi* el cual incorpora un mapa, información sobre los *Pokémon* y entrenadores rivales, etc., y se han incluido nuevos ataques HM como el que permite bucear en áreas de aguas profundas. Las diferencias entre ambas versiones no son muy importantes aunque sí significativas. Cada uno posee 7 *Pokémon* exclusivos y una Banda enemiga diferente; así para **Rubí**, el *Team Magma* será quien trate de impedir nuestro progreso como entrenadores y en **Zafiro** el *Team Aqua* es el que ha sustituido al legendario *Team Rocket*. Pero por lo demás, aventura y desafíos, son los mismos aunque es de destacar que en **Japón** ***Pokémon Zafiro*** ha vendido 50 mil copias más que ***Rubí***. En **España** ya se verá quien triunfa más si **Groudon** (PKM que da imagen a ***Rubí***) o **Kyogre** (***Zafiro***) cuando salga a la venta el 25 de julio. **ANNA**

supernuevo

Clock Tower 3

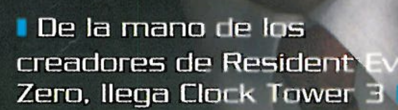


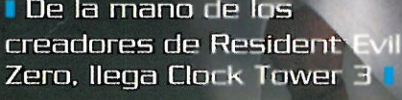
Cuando **Alyssa** regresa a su casa en busca de su madre, se encuentra con un extraño hombre que la iniciará en su fantástico viaje.

Cazafantasmas

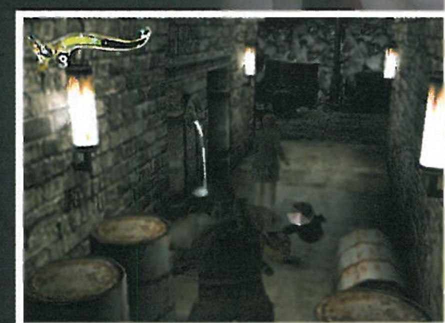
El principal objetivo de **Alyssa** durante el juego será esclarecer las muertes de diferentes personajes. Sólo cuando las resuelva y consiga que sus almas descansen en paz habrá concluido la fase. También hay fantasmas secundarios en cada nivel.

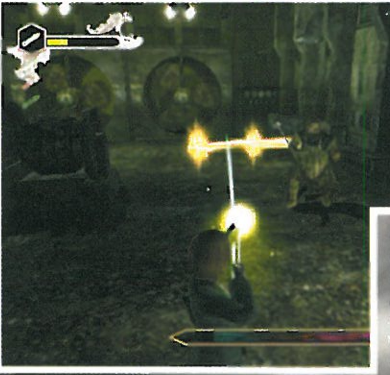






De la mano de los creadores de Resident Evil Zero, llega Clock Tower 3





En cada combate final se puede usar un arco contra el asesino.



A MARTILLO
En el primer escenario **Alyssa** será perseguida por un asesino en serie que utiliza una maza.



CON ÁCIDO
El segundo nivel nos sorprende con el psicópata más siniestro, usa ácido sulfúrico.



CON HACHAS
Y tampoco resulta muy tranquilizador el asesino que blande dos hachas contra la protagonista.



Capcom rescata todo un clásico del terror

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

Mucho tiempo ha pasado desde que el primer *Clock Tower* hiciera su aparición en **SNES**. Después vinieron dos capítulos más para **PSone** para quedarse sumidas en el pasado. Sin embargo, **Capcom** ha decidido rescatar la emblemática saga de **Human** del olvido con un nuevo capítulo para **PlayStation 2**, ***Clock Tower 3***. Si eres uno de los pocos que han sentido alguna vez la angustia de verse perseguido por un asesino con tijeras de podar, seguramente estarás anhelando ver este juego. Y además podrás comprobar que los responsables de su creación, **Studio 3** (grupo interno de desarrollo de **Capcom**) han plasmado perfectamente en **PS2** el peculiar estilo de anteriores entregas. La única salvedad es que, por primera vez, resulta posible controlar al personaje protagonista con total libertad sin tener que utilizar un puntero. También ha participado en el juego **Flagship**, guionistas entre otros de algunos capítulos de la saga *Resident Evil* y de *Onimusha*. Gráficamente nos encontramos con increíbles secuencias cargadas de dramatismo para apuntalar el viaje a través del tiempo que realiza **Alyssa**. La chica visitará **Londres** a través de cinco épocas diferentes, como la Segunda Guerra Mundial o un barrio obrero de los 60. El juego entra dentro de la categoría *Survival Horror* y, como tal, consigue mantener nuestra tensión al límite. **R. DREAMER**

Clock Tower 3 *está jalonado por espectaculares y dramáticas secuencias.*



Dark Chronicle



Los combates tendrán lugar en tiempo real con un sistema de lock-on.

TALLER
En la casa de nuestro mentor fabricaremos los *items* necesarios.

A ESPADAZO LIMPIO
Monica manejará la espada y la magia, y **Max** todo tipo de herramientas.

Dark Chronicle completa todo lo que quedó a medio camino en Dark Cloud

La cámara

Tras terminar con éxito la primera mazmorra seremos obsequiados con una cámara de fotos. Con ella podremos sacar instantáneas de cualquier parte o elemento del mapeado. Gracias a estas imágenes obtendremos ideas con las que llevar a cabo nuestros inventos. Una vez tengamos el plan elaborado sólo tendremos que encontrar las materias primas para fabricar el artefacto en cuestión.

Los escenarios que visitaremos en nuestra aventura irán desde paradisíacas playas a ciudades en las nubes. Toda una delicia para nuestros ojos.

La versión definitiva del clásico de Sony

Género > Action RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Level 5 País > Japón

Mezcla de RPG «hack & slash» (tipo *Baldur's Gate: Dark Alliance*), juego de rol tradicional al estilo *Zelda* y simulador de construcción, ***Dark Chronicle*** es un título cuando menos original. Desarrollado por **Level 5** (cuyo próximo proyecto será *True Fantasy Live Online*, un ambicioso MMORPG para la consola de **Microsoft**) y distribuido por **Sony C.E.**, el juego nos pone en la piel de **Maximillian**, un joven descendiente de una familia adinerada que huye de su acomodado destino para embarcarse en una gran aventura. Por el camino conocerá a **Monica**, una chica procedente del futuro y que le advertirá del peligro que corre su mundo. Ellos dos, junto con un gran robot que puede pilotar **Max** y los diferentes animales en los que se convertirá la chica recorrerán mundos divididos en varias fases de características similares (las alcantarillas, el bosque, etc.). Estos niveles se irán haciendo más laberínticos según vayamos avanzando, y también surgirán enemigos más fuertes. Pese a la apariencia infantil, ***Dark Chronicle*** es un juego bastante complejo, sobre todo a la hora de hacer evolucionar a nuestro personaje y sus armas, gracias a un completo sistema basado en la fabricación de objetos a partir de materias primas que vayamos encontrando. **DANI3PO**



Donkey Kong Country

Igual de divertido y sencillo de jugar que hace nueve años

Minijuegos

Para amenizar más la aventura se han incluido estas pruebas que no aparecían en la versión de **SNES**, como este divertido minijuego de baile para uno o dos jugadores.

Regresa uno de los mejores plataformas de la historia

*A lo largo de los 8 mundos que componen el juego te encontrarás con los amables amigos de **Donkey** y **Diddy** (**Rambi** el rinoceronte, **Espresso** la avestruz...), quienes no dudarán en echarte una mano para ayudarte a acceder a lugares secretos y de difícil acceso.*

Género > Plataformas Formato > Cartucho (64 MB) Compañía Nintendo Programador > Rare

Nintendo vuelve a rescatar uno de sus mayores tesoros para adaptarlo a los 32 *bits* de **GBA**. Esta vez no se trata de **Mario**, sino del gorila **Donkey** y su compañero **Diddy** que dieron vida en 1994 a un gran plataformas llamado *Donkey Kong Country.* Aquel título que salió para **Super Nintendo** sorprendió por su mecánica de juego (divertida, variada y original) y su sencillez de planteamiento en el que el jugador aprovechando las diferentes aptitudes de cada uno podía controlar a los dos gorilas a su antojo con el fin de trabajar en equipo y así recuperar la montaña de plátanos que **King K. Rool** se adueñó injustamente. La conversión a **GBA** mantiene la esencia *Donkey Kong*, pero ha añadido algunas novedades como minijuegos (en el que podrán participar dos usuarios), nuevos personajes y melodías compuestas para el *Donkey Kong* de 1981 que lo convierten en un título de gran interés tanto para los seguidores del gorila como para los amantes de los plataformas. Y es que la selva te necesita otra vez... **ANNA**



PlayStation 2

The Mark of Kri

20 juegos promocionales

20 camisetas

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation 2

aDeSe +18

Sony C.E. y **SuperJuegos** te ofrecen la posibilidad de conseguir uno de los títulos más originales del catálogo de **PS2** y una camiseta con el símbolo que da nombre al juego. Para ello, tan sólo tienes que enviar un mensaje a través del teléfono móvil antes del día 25 de junio y podrás optar a uno de los 20 juegos promocionales y una de las 20 camisetas de **The Mark Of Kri** que sorteamos.

¿Qué animal acompaña a Rau durante su aventura?

A) Caballo **B)** Conejo **C)** Águila

CONCURSO «THE MARK OF KRI»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5 5 0 6 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS2**, **espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5 5 0 6 lo siguiente: **SUPERJUEGOS2 B**



Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 25 de junio.

superNuevo

Midtown Madness 3

Un divertido juego de conducción llamado a ser una estrella de Xbox Live



MAPA DE MISIONES
Antes de comenzar, se nos presentan los lugares por donde deberemos pasar en un mapa.



FLECHAS
Las señales amarillas en la parte superior indican el itinerario sugerido por el juego. Sólo sugerido.









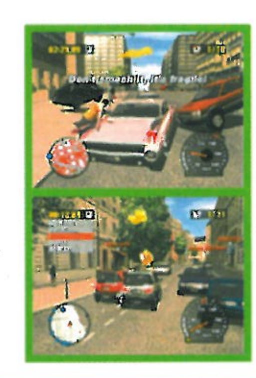
París y Washington sirven de marco al juego. Ambas están representadas de forma muy colorista.





Misiones

Dependiendo de la ciudad, seleccionaremos un camino u otro, con diferentes coches. La mecánica de todas las misiones suele ser siempre muy similar: ir pasando *check-points*. Repartiendo pizzas o paquetes, el caso es llegar el primero al último de todos.





Divertido en solitario y épico jugando On-line

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Digital Illusions País > Estados Unidos

Es el número 3 porque, aunque no hicieran su debut en consola, la franquicia *Midtown Madness* ya ha visto nacer dos entregas en versión **PC**. Ahora, con **Microsoft** volcada en su **Xbox**, no es de extrañar que halla trasladado una de sus estrellas a su consola. ***MM3*** es un juego genial. Eso para empezar. Cuenta con 30 coches, casi todos reales (**Audi TT**, **Cadillac Eldorado**, **Opel Astra** y hasta **Renault 5** entre ellos), con los que deberemos hacer frente a dos diferentes modos individuales. El primero es una especie de modo Historia, en el que deberemos superar ciertas misiones. Aunque el argumento sea diferente en ellas, en la práctica todo se reduce a pasar por *checkpoints* sucesivamente y llegar el primero a la meta (os suena *Midnight Club 2*, ¿verdad?). El segundo consistirá en carreras individuales, que además de tener la opción de superar circuitos con el recurrente sistema de *check-points*, incorpora otras variantes de juego, como la lucha contra el crono o el simple paseo por la ciudad. Técnicamente el juego es muy atractivo, con un diseño colorista de unas ciudades siempre animadas y repletas de tráfico y peatones. El control no se queda atrás, y al poco rato nos haremos con él y su gran sensibilidad (giran como condenados los coches). Al aliciente de ir superando fases y desbloqueando coches, hay que añadir las opciones que se van a poner a disposición de los usuarios de **Xbox Live**. Múltiples modos de juego bajo un sólido entorno que, desde aquí auguramos, harán que este juego sea uno de los favoritos de los jugadores *On-line* de **Xbox**. Es lo más parecido a *Midnight Club 2* que podrán encontrar los usuarios de **Xbox**. Y sólo por eso, promete. **THE SCOPE**

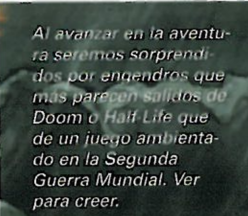






Las armas reproducirán modelos reales. Desde las Luger de **Steve** (Resident Evil Code: Verónica) hasta la ametralladora ligera MP, usada por los nazis

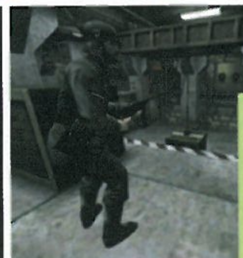
Return To Castle Wolfenstein
Tides Of War

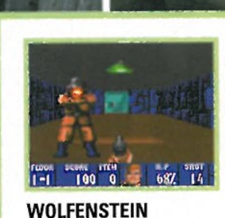


Los bellos pueblos de la **Alemania** Occidental serán testigos de algunas de las refriegas entre la OSA (a la que pertenece el prota) y los soldados alemanes.

Al avanzar en la aventura seremos sorprendidos por engendros que más parecen salidos de Doom o Half Life que de un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Ver para creer.







WOLFENSTEIN
Antes incluso que *Doom*, **ID Software** lanzó al mercado este revolucionario *shooter*.

VERSIÓN GBA
La sorprendente portátil de **Nintendo** acogió recientemente una versión del clásico.

El castillo más siniestro desde el del Conde Drácula

Género > Shooter 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Nerve Software País > Estados Unidos

Aparecido originalmente para compatibles **PC** y **Mac** hace más de diez años, *Castle Wolfenstein* fue uno de los primeros títulos en utilizar una vista en primera persona en un juego de acción. Hace un par de años fue actualizado también para **PC**, y ahora **Activision** y **Nerve Software** han decidido crear una versión muy particular para la consola de 128 *bits* de **Microsoft**. Ambientado en plena Segunda Guerra Mundial, ***RTCW: Tides Of War*** toma como eje de su argumento unos hechos muy discutidos pero nunca demostrados: la conexión del Tercer *Reich* con las fuerzas del más allá. Según relata la *intro*, en el lugar en el que se levanta el famoso castillo tuvo lugar, un milenio antes, la muerte de un poderoso brujo. Esta es la explicación que se le da al hecho de que los enemigos que nos encontraremos en este *shooter* en primera persona sean, además de los típicos soldados alemanes, todo tipo de criaturas infernales. Para la creación del potente (aunque algo simple en cuanto a estructura y detalles) motor gráfico se ha partido del usado en *Quake III Arena*. Además de la Campaña, en la que encarnaremos a un *Ranger* y que nos llevará de **Libia** a **Alemania**, cuenta con modos multijugador y cooperativos a través de **Xbox Live** y también mediante el uso del cable *Link*. DANI3PO

> La joya del título de Activisión es su variedad de modos para varios jugadores a la vez

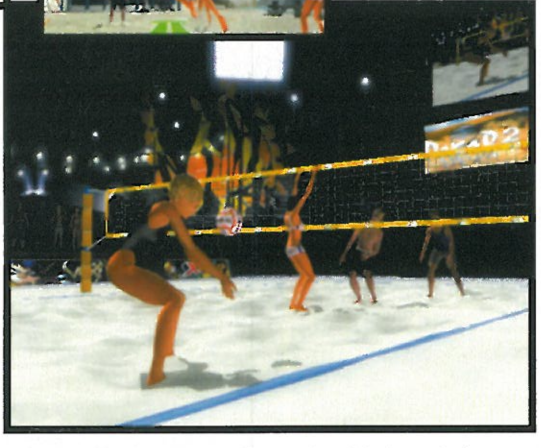


supernuevo

Summer Heat Beach Volleyball







Los jugadores son más «reales» que en otros títulos de similar mecánica.





Temas de lujo

La banda sonora del juego contará con temas de grandes artistas, como la «diosa renacida» **Kylie Minogue** o la poco femenina **Pink**.



El éxito de nuestra actuación en el partido dependerá en gran medida de la colocación de nuestros dos jugadores en la pista de juego cuando reciban la pelota. Ésto será indicado por unas grandes flechas de colores que aparecen en pantalla.

El volley playa debuta en PlayStation 2

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Cheltenham Studios País > Reino Unido

Aunque parezca mentira, dado que es la consola de nueva generación que cuenta con el catálogo de juegos más amplio, **PlayStation 2** aún no contaba con un simulador deportivo de esta atractiva disciplina; mezcla del voleibol tradicional con la estética de los *Vigilantes De La Playa*. Los estudios británicos de la compañía **Acclaim** se han puesto manos a la obra para solventar este problema. El fruto de su trabajo

> El desarrollo de los encuentros será muy arcade, poniendo gran énfasis en la jugabilidad

saldrá al mercado en plena época estival, y por lo que hemos podido ver y jugar hasta el momento parece que no tendrá nada que envidiar (al menos en lo que a jugabilidad se refiere) a los dos grandes referentes del género: *Beach Spikers* de **Sega** para **GameCube** y *Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball* de **Microsoft** para **Xbox**.

Los partidos se disputan a quince puntos sobre una superficie de arena y, al contrario que en su variante original, el número de jugadores por equipo se reduce a dos. Esto hace que los encuentros sean mucho más intensos. Se han incluido catorce jugadores, tanto femeninos como masculinos, y será posible crear equipos mixtos.

El número de estadios diferentes asciende a ocho, y podremos contemplarlos en todo su esplendor con la cámara libre. El control de los jugadores es completamente *arcade*, y hay la posibilidad de ir aprendiendo todo tipo de movimientos «imposibles» según vayamos avanzando, que serán en su mayoría imparables remates. Además, se han añadido multitud de minijuegos y todo tipo de extras para la ocasión. DANI3PO

El periférico definitivo

El control del juego se llevará a cabo a través de esta pequeña cámara que incluye un micrófono (para grabar audio y vídeo en la *Memory Card*). Teniendo en cuenta su tamaño (y su precio), la calidad que ofrece es muy alta y, gracias al sofisticado sistema de visionado y detección de movimientos programado por **London Studios**, el desarrollo de cada mini-juego se produce sin ningún tipo de ralentización o imprecisión.

1- Gracias al micrófono que la cámara lleva incluido, podremos grabar pequeños mensajes en nuestra Memory Card.
2- Si no eres tan torpe como los dos «zamburrios» de la pantalla, serás capaz de completar cada uno de los niveles tú solito, sin la ayuda de nadie.
*3- **The Elf** aprovecha el PlayRoom con el efecto acuario para darse el primer bañito virtual del verano.*
*4 - Como podéis ver en la pantalla, hasta los «Teenagers From Hell» como «J» serán capaces de controlar **EyeToy** sin necesidad de utilizar un DualShock 2.*

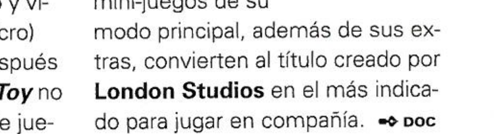
El original control y el hilarante desarrollo de EyeToy lo convierten en el juego más indicado para disfrutar en compañía

Eye Toy

Sony C.E. inventa una nueva forma de jugar

Género > Party-Game Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studios País > Reino Unido

London Studios eleva al mayor exponente el concepto «interacción» con uno de los títulos más originales y divertidos aparecidos hasta la fecha en **PS2**. ***EyeToy*** es, básicamente, un *Party Game* compuesto por 12 hilarantes minijuegos y algún que otro extra. Pero donde el título de **Sony C.E.** marca la diferencia es en su peculiar sistema de control. Para jugar con ***EyeToy*** no necesitarás un *control pad*, ni una alfombrilla de baile, ni nada parecido. La pequeña cámara USB que se incluye con el juego canalizará nuestros movimientos y los proyectará sobre la pantalla, tomando como referencia los objetos o elementos que se agitan frente al objetivo. Así, encontraremos minijuegos en los que tendremos que mantener un balón en el aire dándole golpecitos, limpiar cristales y hasta boxear (colocándonos de perfil a la cámara, contra un amenazante robot). Junto a los mini-juegos encontraremos otros modos como el *PlayRoom*, donde podremos movernos libremente frente a la cámara haciendo uso de vistosos efectos (transiciones, acuario, partículas...) o el *Video Messaging*, donde podremos grabar un pequeño fragmento de audio y vídeo (la cámara incluye un micro) que podremos reproducir después desde la *Memory Card*. ***EyeToy*** no sólo presenta un concepto de juego totalmente original, el desarrollo y estilo visual de cada uno de los 12 mini-juegos de su modo principal, además de sus extras, convierten al título creado por **London Studios** en el más indicado para jugar en compañía. DOC



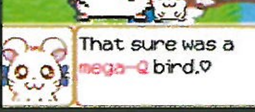
Para completar el nivel de «limpiaventanas» más fácilmente podremos usar objetos.



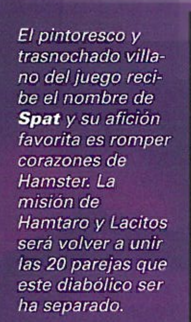
HAMTARO
HAM-HAM HEARTBREAK

A la derecha podéis ver una pantalla de la simpática y bien hecha secuencia de introducción del nuevo episodio de Hamtaro, ahora en ***GBA****.*





El pintoresco y trasnochado villano del juego recibe el nombre de ***Spat*** *y su afición favorita es romper corazones de Hamster. La misión de Hamtaro y Lacitos será volver a unir las 20 parejas que este diabólico ser ha separado.*









Hamtaro ha protagonizado cuatro juegos en Japón, dos en GBC y otros dos en GBA

Mundo Hamtaro

El nuevo cartucho de **Hamtaro** incluye un total de 86 palabras *Ham-Ham* por encontrar y utilizar en la aventura, un editor de bailes para confeccionar nuestras propias danzas, multitud de tiendas donde comprar ropa y complementos para hacernos fotos junto a la bella **Lacitos** y muchas sorpresas más.



Podremos editar las canciones que consigamos y así elaborar bailes a nuestro gusto.

El adorable Hamster de Nintendo se instala en tu GBA

Género > Aventura Formato > Cartucho (64MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

La genial creación de **Ritsuko Kawai**, **Hamtaro**, regresa a la portátil de **Nintendo**, pero esta vez convertido en un súper colorista y entrañable cartucho de **GBA**. ***Hamtaro Ham-Ham Heartbreak*** comienza con una simpática intro, con *scaling* incluido, en la que descubriremos las perversas intenciones de un personaje diabólico, y muy carismático, llamado **Spat**. A partir de ahí nos espera una aventura con toda la magia y el encanto del mundo **Hamtaro**, en la que tendremos que ir aprendiendo hasta un total de 86 palabras del lenguaje *Ham-Ham* mientras hacemos todo lo posible porque las parejas separadas por **Spat** vuelvan a unirse en un solo corazoncito. ***Hamtaro Heartbreak*** es otro invento adorable de **Nintendo** dividido en seis grandes escenarios, con el tema del amor de fondo, colorista como nunca y divertido como siempre, en el que os aguardan multitud de situaciones y personajes (**Lacitos**, **Jefazo**, **Pashmina**..) que os mantendrán pegados a vuestra **GBA** durante más de 20 horas. La evolución técnica sobre la entrega de **GBC** se deja notar en unos *sprites* de gran tamaño, efectivas rutinas de *scaling* y rotación y escenarios de bello colorido. Y aún hay más, pero eso lo descubriréis el próximo mes, cuando analicemos la última maravilla de **Nintendo**. **THE ELF**

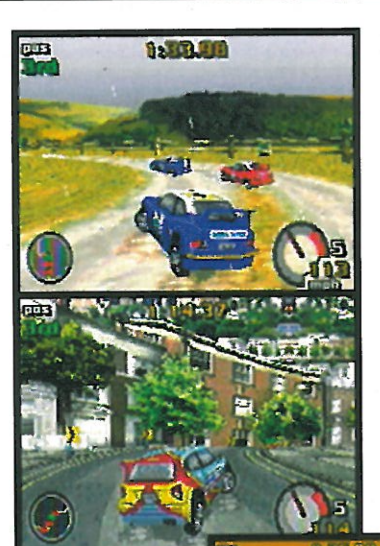


EL MAPA DE HAM-HAM HEARTBREAK
El nuevo mundo de **Hamtaro** está compuesto por un total de seis escenarios. Comenzaremos en una zona campestre, continuaremos en una soleada playa, un parque de atracciones, la mansión, un bosque y la torre de **Spat**.

GAME BOY ADVANCE GAME BOY ADVANCE

Top Gear Rally

Género > Arcade de Conducción Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Kemco Programador > Tantalus País > Australia



En poco más de un año a esta parte, hemos sido testigos de un impresionante salto de calidad en los *arcades* de conducción para **Game Boy Advance**. Del Modo 7 hemos pasado a entornos poligonales dignos de las últimas producciones de **Saturn**. Si creéis que exagero, esperad a ver en acción la última creación de los australianos **Tantalus**, un impresionante simulador de rallys que conjuga de forma magistral polígonos, texturas y *scaling* para lograr un espectáculo visual sin precedentes en una consola portátil. Y por si fuera poco, el condenado es terriblemente divertido a la hora de jugar. Alejado del realismo de un *World Rally Championship*, ***Top Gear Rally*** se asemeja más al desenfreno *arcade* del mejor *Sega Rally*. Preparáte para alucinar con las cuestas, con los coches (confeccionados con 200 polígonos cada uno) y una animación constante de 30 *frames* por segundo. Cifras récord, impensables hace sólo un año en **GBA** **NEMESIS**

Atrás quedó el Modo 7... V-Rally destapó la caja de pandora, abriendo el camino a una nueva generación de arcades de conducción, como este ***Top Gear Rally****.*

Tan impresionantes como los vehículos son los cirtuitos; dotados de cuestas, baches, y rodeados de obstáculos.



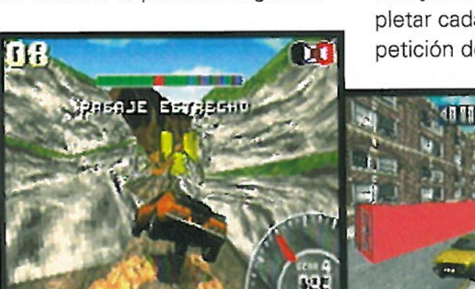
GAME BOY ADVANCE GAME BOY ADVANCE

Stuntman

Género > Arcade de Conducción Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Atari Programador > Atari País > Francia

Lo escrito unas líneas más arriba también puede aplicarse a esta sorprendente adaptación del *Stuntman* de **Reflections**, a cargo de **Fernando Vélez** y **Guillaume Dubail**. Esta pareja de genios no se han echado atrás ante las supuestas limitaciones técnicas de **Game Boy Advance** y han decidido trasladar a la portátil de **Nintendo** la misma mecánica del juego de **PlayStation 2**. Aunque sin alcanzar la perfección gráfica de *Top Gear Rally*, este ***Stuntman*** de **GBA** no renuncia a nada, ni siquiera a las voces digitalizadas que, como en el juego de **PS2**, te irán indicando los movimientos necesarios para completar cada misión. Saltos espectaculares sobre trenes, volantazos de 180 grados; te convertirás en un auténtico especialista de **Hollywood**. Y lo mejor, tras completar cada toma podrás ver la repetición desde diferentes cámaras. Aún es pronto para evaluar gráficamente el juego, ya que se trata sólo de una *beta*, pero con sólo mejorar un poco la detección, **Atari** podría tener entre manos uno de los grandes lanzamientos de este 2003 para **GBA**. **NEMESIS**

Como en el original de ***PlayStation 2****, la voz digitalizada del director de la película (en español) te indicará las maniobras a seguir para completar cada nueva secuencia. Afortunadamente, el nivel de dificultad es más bajo que en* ***PS2****...*









ENTER THE MATRIX

El **onírico** universo creado por los hermanos Wachowski toma forma de **videojuego** coincidiendo con el **estreno mundial** de la **esperada Matrix Reloaded**.

Escenarios

El equipo de grafistas de **Shiny** acompañó al equipo técnico y de fotografía de la trilogía durante el rodaje de *Matrix Reloaded*. Para representar el universo de *Matrix* con fidelidad en ***Enter The Matrix***, fueron utilizadas finalmente más de 2.500 fotografías digitales.

CASA DE TÉ (FILM)

CASA DE TÉ (ETM)

ALCANTARILLAS (FILM)

ALCANTARILLAS (ETM)



Modo Versus

Si «hackeamos» el código oportuno, conseguiremos un modo de lucha para dos jugadores en el que aparecerán el Agente **Smith, Morfeo** y **Trinity**, entre otros.



Los hermanos Wachowski, artífices de la trilogía más relevante de la historia de la ciencia-ficción (con permiso de *Star Wars*), han guiado a **Dave Perry** y su compañía, **Shiny**, hacia la nueva generación de juegos de acción. Creado y diseñado por gran parte del equipo técnico encargado de *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions* (segunda y tercera entrega respectivamente de la trilogía cinematográfica), ***Enter The Matrix*** presenta una jugabilidad que mezcla aventura, acción, disparos al más puro estilo *Max Payne* y el sistema de lucha más sofisticado creado para un título de sus características. El argumento del título de **Shiny**, así como el desarrollo y estructura de todos sus niveles y las secuencias entre cada uno de ellos, ha sido creado por los hermanos **Wachowski**. Las animaciones de los personajes (y las de las secuencias generadas) han sido creadas con las más avanzadas técnicas de *motion capture* utilizadas en un videojuego y coreografiadas por el mismísimo **Yuen Wo Ping**. Como ya sabéis, el desarrollo de ***Enter The Matrix*** tiene lugar en el mismo margen temporal que el filme *Matrix Reloaded*, aunque la acción está enfocada desde el punto de vista de **Ghost** y **Niobe**, tripulantes del *Logos* (la nave más rápida de la flota rebelde). Así, el argumento de ambos productos ▶

ETM es la primera adaptación de un filme diseñada por sus directores

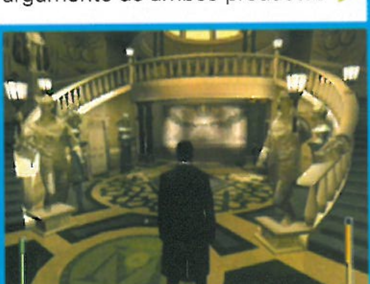






VEHÍCULOS
Un tercio de la aventura tendremos que completarlo utilizando diferentes vehículos, desde un *Pontiac* hasta la nave *Logos* en el mundo real. En la mayoría de ellos, **Ghost** se encargará de defender el vehículo con sus armas mientras que **Niobe** será la responsable de conducir.





Algunos escenarios, como el castillo de Merovingian, están plasmados en el juego con un nivel de realismo asombroso. En la captura de la izquierda, el escenario «Chateau», donde tendrá lugar una importante lucha en Matrix Reloaded.



AGENTES
Al igual que en la película, lo mejor que podemos hacer contra estos enemigos es correr.



HACK THE MATRIX
A través de un sistema similiar al MS-DOS podremos ver vídeos, usar *cheats*, etc.



SECUENCIAS
Las secuencias generadas por el motor gráfico se alternan con las de imagen real.



YA SÉ KUNG-FU
Las luchas de ***ETM*** han sido capturadas y coreografiadas por **Yuen Wo Ping** y su equipo.



FOCO
A través de esta acción podremos ralentizar el tiempo, subir por las paredes, saltar más...



EXTRAS
El campo de tiro y el escenario de entrenamiento aparecerán «hackeando».

PS2 XBOX GAME CUBE

a fondo

PLAYSTATION 2/ XBOX/ GAMECUBE



*En el nivel del aeropuerto tendremos que enfrentarnos en dos ocasiones a un helicóptero pilotado por Agentes de **Matrix** y, mientras, frenar el ataque de pequeños grupos de S.W.A.T.*

se entrelaza en diferentes puntos de la aventura, complementándose y ofreciendo una experiencia que nos introducirá de lleno en el universo creado por los hermanos **Wachowski**. Las tres versiones del juego son casi idénticas, ya que han sido programadas partiendo de la misma base y a través de un sistema de desarrollo que traduce la información a los tres diferentes tipos de *hardware*. Las únicas diferencias se hallan en el control, más sencillo en el caso de **PS2** (gracias a la disposición de botones del *DualShock 2*), la resolución utilizada (donde **Xbox** supera a sus competidoras) y algún detalle en su contenido; como el número de movimientos de **Ghost** y **Niobe**, algo superior en las dos máquinas más avanzadas (**GC** y **Xbox**). Lejos de lo que pueda parecer, el título no es una simple táctica de *marketing* o una forma fácil de aprovechar una gran licencia; el juego aporta muchas novedades al género, posee un apartado técnico superado por muy pocos juegos y su cinematográfico desarrollo mantendrá pegados a la pantalla a todo tipo de jugadores. **DOC**

Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM y 2 Mini DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Shiny Jugadores > 1-2 Niveles de Dificultad > 3 Escenarios > más de 10 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,2	8,9	9,2	9,0	9,3
Xbox	9,3	8,9	9,1	9,0	9,3
PS2	9,1	8,8	9,3	9,0	9,3

GRÁFICOS: Aunque el desarrollo de ETM se ha llevado a cabo bajo un mismo sistema y herramienta, la versión de Xbox posee unas texturas de mayor calidad y mejores efectos gráficos que las otras dos versiones.

MÚSICA / FX: La banda sonora mezcla melodías del score de la primera película con canciones de grupos elegidas exclusivamente para el videojuego. Las versiones de GC y Xbox poseen más canciones que la de PS2.

JUGABILIDAD: ETM une en un sólo título componentes de arcade, beat'em-up, conducción y exploración. Todo bajo un sistema de control muy completo y con una libertad de acción impresionante.

DURACIÓN: Junto al modo Historia, que podremos completar con los dos personajes diferentes (con diferentes desarrollos), encontraremos la posibilidad de hackear Matrix y descubrir modos como el Versus.

MEJOR VERSIÓN

Aunque es más sencillo jugar con el DualShock 2, el engine de Xbox es el más potente de los tres.



20 JUEGOS PS2, GC y XBOX

¿Te gustaría correr a toda velocidad por las calles de la ciudad? Para ello sólo necesitas conseguir uno de los 20 **Burnout 2** que sorteamos. Y te lo enviaremos en el formato que elijas: **PlayStation 2**, **GameCube** o **Xbox**. Tan sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del día 25 de junio con todos tus datos y la respuesta correcta a la siguiente dirección: C/O'Donnell 12, Madrid 28009. No te olvides señalar qué formato prefieres y escribe en el sobre «**Sorteo Burnout 2**».

¿Quiénes son los programadores del juego?

A) Red Lion **B)** Criterion **C)** Grigla Soft

CONCURSO «BURNOUT 2: POINT OF IMPACT»

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

RESPUESTA: ☐A ☐B ☐C
(Marca con una «X» la respuesta correcta)

PLATAFORMA: ☐PS2 ☐XBOX ☐GAMECUBE
(Marca con una «X» la versión que quieras)

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados po dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la total aceptación de sus base.



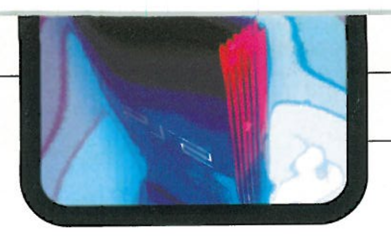
SOCOM: U.S. NAVY SEALS

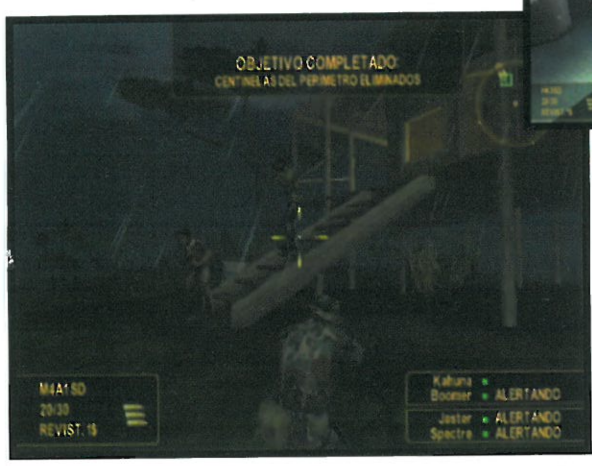
El **primer** título On-line creado en **occidente** llega al mercado español un **mes** antes de la **aparición** del adaptador de banda **ancha** de PS2. Su **completo** modo para un **solo** jugador **justifica** su compra aun **sin** poseer una conexión a **Internet**.

Tomando como referencia el título para **PC** más jugado en **Internet**, *Counter-Strike*, **Sony C.E.** se introduce en el mercado de los juegos *On-line* con un simulador bélico que nada tiene que envidiar a la obra maestra de **Valve**. Al contrario que la clásica modificación de *Half-Life*, ***SOCOM*** incluye un completísimo modo para un solo jugador que mezcla un planteamiento de juego en equipo con un desarrollo similar al de juegos como *Splinter Cell*, con varios objetivos a realizar y parámetros específicos para cada misión. Cada una de las 10 misiones de las que se compone el juego nos colocará en diferentes localizaciones, con objetivos tan dispares como hundir un barco o rescatar a un embajador y a su mujer de las garras de una guerri-

Comunicación

A través del *Headset* incluido con el juego podremos comunicarnos con nuestros compañeros de equipo. **Zipper** ha programado unas impecables rutinas de reconocimiento de voz capaces de entender nuestras órdenes sin tener que forzar la vocalización.





En una de las misiones del juego tendremos que desactivar las bombas colocadas por un grupo terrorista en una planta petrolífera.

lla oriental. El título creado por **Zipper Interactive** se venderá conjuntamente con un *Headset* (un micro y un auricular) que servirá para comunicarnos con nuestros compañeros de equipo, tanto *On-line* como en las misiones para un jugador. El sistema de reconocimiento de voz programado permitirá al jugador enviar órdenes a los personajes controlados por la CPU, que entenderán nuestras palabras sin necesidad de modificar la forma de vocalizar. Técnicamente, ***SOCOM*** presenta unos escenarios gigantescos (aunque se dibujan muy cerca del jugador), y unos modelos 3D de gran calidad, animados con la ayuda de auténticos *Seals* americanos. Aunque los aficionados a los *shoot'em-up* 3D para **PC** quedarán decepcionados por la incompatibilidad de ***SOCOM*** con teclado y ratón USB, el título de **Zipper** permite una total personalización del control a través de los dos *sticks* analógicos (y así las partidas *On-line* estarán más niveladas, ya que todos utilizarán el mismo sistema de control. Gracias a ***SOCOM***, los usuarios de **PS2** poco tendrán que envidiar a los de **Xbox y** su *Counter-Strike*. ➾ DOC

Las misiones

Al comienzo de cada misión podremos seleccionar nuestro equipo (aunque el que viene por defecto suele ser el más adecuado) y echar un vistazo a un completo *Briefing*. Durante el transcurso de las misiones será indispensable hacer uso del mapa táctico, donde encontraremos nuestros objetivos y el orden en los que completarlos.



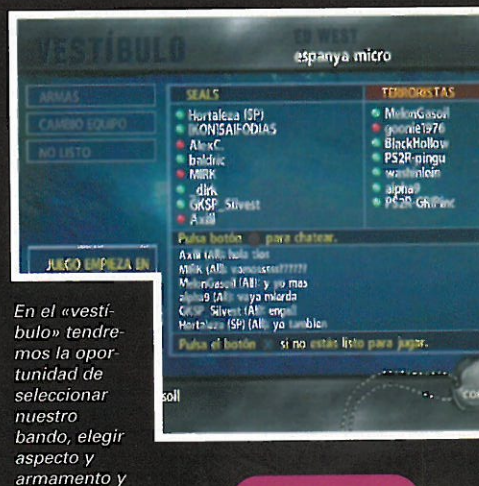
El primer título On-line para PS2

Claramente inspirados por el grandísimo éxito de *Counter-Strike*, **Zipper Interactive** ha diseñado un sistema de juego *On-line* que comprende varias modalidades: *Deathmatch*, Supresión (Team *Deathmatch*), Demolición (una divertida mezcla entre el desarrollo *Capture The Flag* y los escenarios de desactivación de la bomba de *Counter-Strike*) y el ya mítico rescate de rehenes. El sistema de juego permite poner la cámara en primera o tercera persona, adecuándose a todo tipo de jugadores, y en cada partida podrán intervenir un máximo de 16 jugadores. El avanzado sistema de gestión de la conexión diseñado para ***SOCOM*** permitirá la conversación entre el máximo de ocho miembros de cada equipo y un juego fluido sin apenas saltos e incluso con la intervención de jugadores con un *ping* más alto de lo normal.









En el «vestíbulo» tendremos la oportunidad de seleccionar nuestro bando, elegir aspecto y armamento y conversar con los demás jugadores.

ON-LINE

El primer título On-line para PS2 pertenece al género más jugado en Internet, ofrece un gran abanico de posibilidades y la perfecta comunicación a través del Headset.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Zipper Int. Jugadores > 1-16
Misiones > 10 Modos On-line > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (165 KB)

GRÁFICOS



Aunque bien acabado, el motor gráfico de SOCOM no aporta nada nuevo al género. Los escenarios se crean demasiado cerca del jugador. Las animaciones de los personajes son buenas.

MÚSICA / FX

9,3

Aunque la banda sonora brilla por su ausencia, el perfecto doblaje y el sistema de comunicaciones (con el que nos llegarán las órdenes a través del Headset), aumentan ostensiblemente la puntuación.

JUGABILIDAD

9,0

Aunque los aficionados al binomio Teclado+Ratón tendrán que acostumbrarse al pad. La posición de los botones es de lo más acertada y el control es muy intuitivo. El desarrollo de las misiones resulta genial.

DURACIÓN

9,5

Por si no fuera poco con las 10 completísimas misiones que nos ofrece el modo para un jugador de SOCOM, tendremos la oportunidad de disfrutar indefinidamente al título de Zipper a través de Internet.





a fondo

XBOX / GAMECUBE

BURNOUT 2

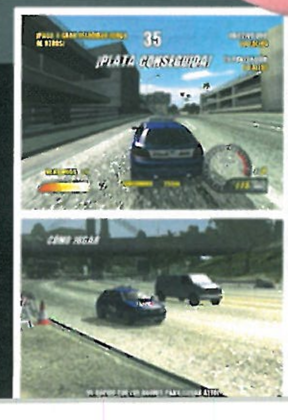
Xbox y Game Cube reciben al máximo representante del «lado oscuro» de la conducción. Un juego salvaje, en el que prima y se premia la conducción agresiva. Diversión bestial.

Ir en dirección contraria, derrapar, pasar cerca de los otros vehículos y dar saltos son las formas de rellenar el turbo.

Al igual que en la primera entrega, podremos encadenar turbos si vamos haciendo el burro mientras lo gastamos.

Offensive Driving

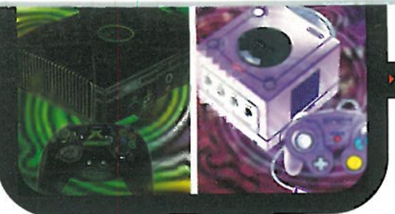
Así se hace llamar esta especie de autoescuela de «macarras». Te enseñarán a pasar a toda velocidad quitándole la pintura a los contrarios, a efectuar derrapes, a ir en dirección contraria, a dar saltos... Vamos, toda una escuela para convertirnos en los más salvajes de la ciudad.





Menús

Los menús destacan por su simplicidad, y sobre todo por la escepcional música que les acompaña. A la izquierda podéis ver los modos principales del juego y, justo debajo, la presentación de una de las pruebas de la «autoescuela macarra» *Offensive Driving.*








Campeonato

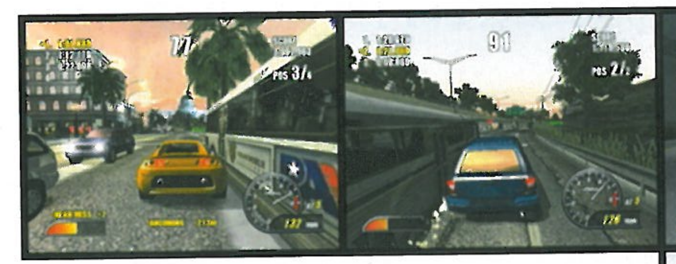
Este modo es el corazón del juego. Es muy largo, tiene muchísimos circuitos, da paso a los coches ocultos y, encima, es el pasaporte a las carrocerías *tuning*, es decir, a un nuevo campeonato con coches «maqueados».

Modo Crash

El **PS2** ya demostró su potencia. En **GC** y **Xbox** sigue siendo el modo más salvaje y divertido, pero además, con 15 nuevos escenarios más. Ya sabes, acelera, provoca un accidente e intenta conseguir los mayores destrozos. (Consejo: apunta a autobuses y camiones).



Según avanzamos, aparecerán Face Off, que consisten en duelos uno contra uno. Si vencemos ganaremos el coche contra el que competimos.



Como ya os contamos el mes pasado, llega a **Game Cube** y **Xbox** una de las grandes estrellas del año pasado en mercado de **PlayStation 2**. ***Burnout 2*** no necesita mucha presentación, pero para todos aquellos que se han incorporado tardíamente al mercado de las 128 bits, os contaremos que se trata de un juego de conducción totalmente diferente a lo habitual. Aunque hay que llegar el primero, como todos, la principal diferencia estriba en la forma de conseguirlo. La llave del triunfo está en los turbos, que se activarán tras rellenar una barra que va subiendo según más bestia sea nuestra conducción. De esta manera, derrapar, dar saltos, ir en dirección contraria y pasar a toda velocidad pegados al tráfico tienen su recompensa. Todo esto provoca que los accidentes sean el «pan nuestro de cada día» del juego, con una representación asombrosa de ellos, sin duda la más perfecta de la historia de los simuladores de conducción. Coches hechos añicos, parachoques y capós por los aires, cristales que estallan, autobuses volando... Todo un espectáculo apabullante de realismo que te pondrán los pelos de punta. Respecto a la mecánica de juego, básicamente distinguimos dos modos principales, además de los típicos *Carrera Libre* y *Time Attack*. Éstos son *Campeonato* y *Crash*. El primero de ellos es el más sólido y largo, y el que nos permitirá desbloquear coches y circuitos. Respecto a los coches, hay que destacar los modelos «tuneados» que son nada menos que 21 carrocerías. El modo *Crash* es el más divertido de todos, y consiste en lograr el mayor número de puntos posible mediante colisiones provocadas en intersecciones de autopistas, cruces de calles, etc. En resumen, un juego imprescindible y que vale lo que cuesta debido a su incuestionable e infinita jugabilidad. **THE SCOPE**

> Jugabilidad y velocidad son el binomio que da forma a BO2



CHECKPOINTS
Aunque lo importante es cruzar el último de ellos (la meta) en primer lugar, diseminados por los circuitos encontraremos varios checkpoints que habrá que cruzar a tiempo.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Criterion Jugadores > 1-4
Niveles de Dificultad > 1 Mundos > 2 Modos > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,2	9,1	9,4	9,2	9,2
Xbox	9,2	9,1	9,4	9,2	
PS2					9,2





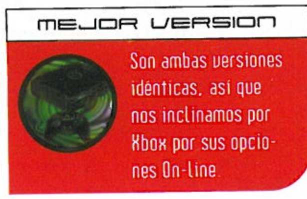

GRÁFICOS: Los coches tienen el doble de polígonos que la versión de PlayStation 2, los efectos de luz y las texturas han mejorado y, lo mejor de todo, no se ha perdido ni un ápice de la tremenda velocidad.

MÚSICA / FX: La música que acompaña los menús puedes escucharla durante horas sin cansarte. Los sonidos de los motores y, especialmente, el del turbo cuando se activa, están muy conseguidos. Sobresaliente.

JUGABILIDAD: Puede haber otros juegos más fieles a la competición real, pero difícilmente encontrarás uno tan adictivo y salvaje como Burnout 2. El modo Crash se convertirá en una verdadera obsesión.

DURACIÓN: Desbloquear todas las carrocerías llevará su tiempo, al igual que completar todos los campeonatos y ganar todos los Face Off. Acabarse el modo Crash no es tan complicado, pero sí con medalla de oro en todo.

MEJOR VERSIÓN



Son ambas versiones idénticas, así que nos inclinamos por Xbox por sus opciones On-line.

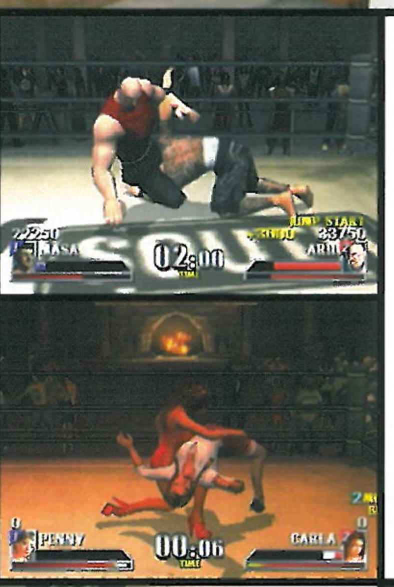
a fondo PLAYSTATION 2

DEF JAM VENDETTA



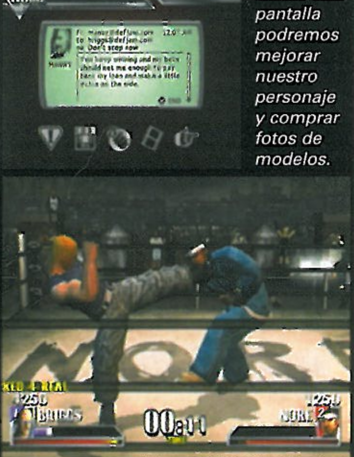
Tras revolucionar variantes deportivas tan dispares como el rally, el baloncesto y el snowboard, EA Sports BIG se atreve a mezclar la lucha libre y la música rap.

Tras la imparable (e inevitable) oleada de títulos de lucha libre basados en los torneos «Wrestlemanía» y demás licencias de **Titan Sports**, **EA BIG** vuelve a revolucionar el género deportivo con el juego de *Wrestling* más original y jugable de los últimos tiempos. ***Def Jam Vendetta*** mezcla un sistema de juego muy completo, con una de las más extrañas licencias utilizadas para un *beat'em-up* de sus características. Algunos de los artistas más famosos del sello **Def Jam Records**, uno de los más importantes en el ámbito del *R&B* y el *Hip Hop*, se enfrentarán en el título de **EA Sports BIG**, y esta vez harán falta algo más que rimas para vencer al oponente. Entre los 44 personajes disponibles en el juego encontraremos a famosos MC's como **Redman**, **DMX**, **Method Man** o **Funkmaster Flex**. Como podéis imaginar, el acuerdo entre **EA** y **Def Jam** también ha permitido la inclusión de una banda sonora en la que intervienen algunos de los mejores grupos de la historia de la discográfica: *Public Enemy* (con su mítico *Fight The Power*), *Onyx*, etc. Su sistema de juego, muy intuitivo, se une a una eficaz detección de impactos y unas leyes físicas que confieren gran consistencia a los personajes para ofrecer una experiencia pocas veces conseguida con un título de *Wrestling* y que recuerda a las grandes *coin-op* de **Technos** de finales de los 80. A través de sus cuatro botones principales (al que tendremos que unir L1 y R1 para hacer *Reversals* y defendernos de los golpes), podremos hacer todo tipo de llaves, presas y golpes; la libertad de acción es casi total y cada uno de los movimientos posibles estará condicionado a la posición en la que se encuentren los dos luchadores. Como suele ser habitual con los títulos de **EA BIG**, además del marcador de energía de cada personaje, encontraremos otra barra denomi-





Este es el aspecto que tiene el alter ego real de uno de los cinco diferentes ligues del juego.

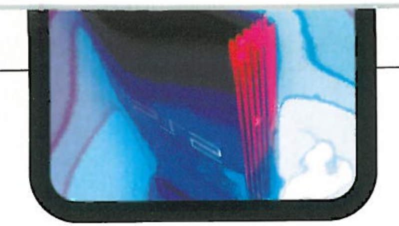


Desde esta pantalla podremos mejorar nuestro personaje y comprar fotos de modelos.





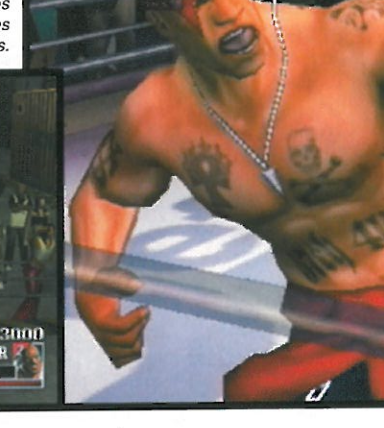




Dependiendo de la situación de ambos personajes podremos ejecutar diferentes llaves y golpes.









La jugabilidad de Def Jam Vendetta deja en ridículo a los demás títulos de Wrestling

nada *Momentum*, que una vez rellenada, golpeando al enemigo o incitándole con el *stick* analógico derecho, nos permitirá realizar brutales movimientos denominados *Blazin'*, que restarán una gran cantidad de energía a los oponentes (uno de los métodos para vencer los combates, además del *Tap-Out* y la clásica «Cuenta de Tres»). ***Def Jam Vendetta*** presenta un original modo Historia que nos permitirá aumentar las características del personaje seleccionado, desvelar nuevos personajes e incluso ligar con cinco diferentes chicas que se enfrentarán unas con otras para conseguir ser la pareja del protagonista. El dinero conseguido con cada victoria podrá ser canjeado por nuevas características e incluso por fotografías de los modelos reales en los que están inspirados los «ligues» del juego. ***Def Jam Vendetta*** es un gran título que convencerá a todos los *B-Boys* y a los aficionados a la lucha en general. DOC



Un total de 44 personajes



MULTIJUGADOR
Con la ayuda de un multitap, hasta cuatro personas podrán jugar simultáneamente.



TUTORIAL
El completísimo sistema de juego será explicado paso a paso a través del Tutorial incluido entre las opciones de juego.



MODO HISTORIA
El dinero conseguido con las victorias servirá para mejorar a tu personaje.

Movimientos Blazin'



Si rellenamos la barra de *Momentum* (impulso), podremos activar el modo *Blazin'*. Una vez en ese estado, si agarramos al oponente y movemos el *stick* analógico derecho, realizaremos una impresionante llave que restará una gran cantidad de energía al oponente. Esta es la forma más rápida y eficaz de acabar con los enemigos.





Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports BIG Jugadores > 1-4
Personajes > 44 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (87 KB)

GRÁFICOS 9,1
Aunque en algunas ocasiones las animaciones son algo artificiales, el modelado 3D y sobre todo la física aplicada a los cuerpos de los personajes supera a la de cualquier otro juego de Wrestling.

MÚSICA / FX 9,4
La banda sonora está compuesta por temas míticos de la Def Jam como Fight The Power. Las voces de los seis personajes de la discográfica han sido digitalizadas en el juego por ellos mismos.

JUGABILIDAD 8,9
Def Jam Vendetta posee muchos más movimientos que cualquier otro título de Wrestling. El control sobre los personajes resulta impecable y las posibilidades en cada combate son casi infinitas.

DURACIÓN 8,6
Junto al divertido modo Historia, donde podremos aumentar las características del personaje y conseguir hasta 120 fotos de modelos, encontraremos el modo multiplayer para 4 jugadores, Survival...



PS2 **GLOBAL 9,1**

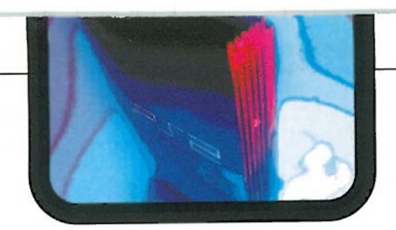


MOTO GP 3

La recién estrenada categoría máxima llega repleta de mejoras audiovisuales en todo su esplendor, más posibilidades de juego y mayor realismo en la conducción.

El modo Desafío está compuesto por 100 pruebas que suman 20 circuitos más a los 15 del campeonato. Si superamos los retos obtendremos nuevos pilotos con sus motos, fotos, vídeos, cascos...

El mejor simulador de motociclismo, creado exclusivo para **PS2**, nos ofrece la nueva prueba reina de la temporada 2002, Licencia *Dorna Sports*; con sus pilotos, sus máquinas, más circuitos, una nueva y espectacular vista, más opciones y una mejora en los gráficos y el sonido que nos mete de lleno en el Campeonato del Mundo de Motociclismo de la FIM. Para continuar con las mejoras en cada nueva versión, **Namco** ha incluido una nueva vista denominada *Cockpit* que mostrará de manera personalizada para cada moto los marcadores en tiempo real, velocímetro y cuentarrevoluciones, además del amortiguador de dirección, semimanillares, carenados y la transparente cúpula con sus electrizantes brillos y reflejos. Para añadir más variedad en el juego, cinco nuevos circuitos oficiales (**Brno**, **Estoril**, **Valencia**, **Phillip Island** y **Sepang**) se unen a los 10 existentes en la anterior versión, todos ellos creados fidedignamente en cuanto a escala y complejidad del escenario, específica de cada región y que podremos contemplar en las impresionantes repeticiones. Otra de las novedades es el nuevo sistema de autofrenado que incorpora el nivel Fácil y que ayudará al comienzo del juego. Si por el contrario queremos complicar la conducción y pasar del puro *arcade* a un exigente simulador, podremos manejar el peso del piloto para controlar la estabilidad en la aceleración





REPLAY
Las increíbles repeticiones nos ofrecen esta vez dos formatos, el clásico con la vista de carrera y el de TV que nos hará dudar en ocasiones si estamos ante una verdadera retransmisión.



LLUVIA
La lluvia estará presente para complicarnos la conducción incrementado la distancia de frenado al disminuir la adherencia de los neumáticos, además de causar complicaciones en algunas vistas.



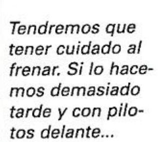
MODELADO
El nuevo modelado muestra con todo detalle los diferentes diseños de las impresionantes máquinas de 2 y 4 tiempos a la vez que se han pulido los movimientos del piloto para ofrecer más realismo.

Moto GP3 transmite todas las sensaciones y emociones de la categoría Moto GP del Gran Premio de Motociclismo

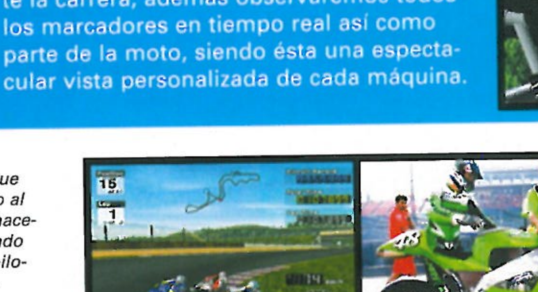


Vista Cockpit

Esta nueva vista llamada *Cockpit* nos introduce en la conducción más compleja de todas ellas por la visibilidad que nos ofrece del circuito. Es la más radical por los violentos movimientos que se aprecian durante la carrera, además observaremos todos los marcadores en tiempo real así como parte de la moto, siendo ésta una espectacular vista personalizada de cada máquina.



Tendremos que tener cuidado al frenar. Si lo hacemos demasiado tarde y con pilotos delante...





y la frenada, y tambien podremos independizar el freno trasero del delantero, sin olvidar la clásica opción Simulación en la que tendremos que dosificar la aceleración y la frenada dependiendo del ángulo de nuestra moto para no perder agarre en las curvas. Los seis modos que componen **Moto GP3** (*Arcade*, Temporada, Contrarreloj, Desafío, Multijugador y Legendario) nos ofrecen diferentes posibilidades como una sola carrera en el campeonato o contra crono, una sesión completa en los 15 circuitos, diferentes pruebas, varios jugadores o competir contra ases del pasado. El modo Desafío también ha sufrido cambios y esta vez nos ofrece 100 nuevas pruebas y 20 trazados virtuales extra. Ahora podremos exprimir al máximo el modo multijugador en los 35 circuitos que completan el juego; con la opción dos jugadores, solos o dentro del campeonato, y la novedosa posibilidad de competir cuatro jugadores simultáneamente. Los avances en la programación de cada nueva entrega de *MotoGP* incrementan la calidad y la sensación de conducir esas increíbles máquinas dentro del apasionante Campeonato del Mundo de Motociclismo. **JASÓN**

Género > Simulador Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Namco Jugadores > 1-4 Circuitos Oficiales > 15 Modos de Juego > 6 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (41 KB)



GRÁFICOS 9,7
El impresionante modelado de máquinas y pilotos está a la misma altura y en armonía con los fidedignos circuitos, todo en perfecta escala y sin perder dinamismo en el movimiento. El realismo es demoledor.

MÚSICA / FX 9,6
La gran calidad de los efectos de sonido sacados de los circuitos, desde el motor de cada moto hasta la afición, completan la magia de Moto GP3. La banda sonora: *techno*, *rock* digital y la típica guitarra.

JUGABILIDAD 9,6
Con la nueva incorporación del autofrenado desde un principio podremos pilotar en condiciones, facilitando una progresión de juego cómoda que podremos ir complicando a nuestro gusto.

DURACIÓN 9,5
Los cinco nuevos circuitos junto a los veinte trazados virtuales del modo Desafío y sus cien pruebas multiplican las horas de juego en los diferentes modos de juego con respecto a su antecesor.



a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

BLOOD RAY

La moda de las **heroínas** recauchutadas parece no tener fin. Ahora es el turno de una vengadora con mucha **sed** de sangre.

Y es que el nuevo juego de **Majesco** distribuido por la boyante **Vivendi** basa su poder de atracción en la protagonista del juego. La agente **Rayne** es medio humana, medio vampiro y todo mujer, como reza la publicidad del título. Un híbrido surgido tras la violación de su madre por parte de un ser de la noche. Ahora ella le busca para acabar con él. Pero entre tanto, ha sido reclutada por una misteriosa agencia que lucha contra las amenazas que ponen en peligro la estabilidad del mundo. Ambientado entre las dos guerras mundiales, **Rayne** deberá emplear todas sus cualidades sobrehumanas para frenar el avance de las tropas nazis. Comenzará su aventura en los pantanos de **Lousiana**, y después visitará **Argentina** y **Alemania**. A lo largo de todos estos escenarios asistiremos a un desarrollo cargado de acción, sin demasiados quebraderos de cabeza y que puede hacerse demasiado sencillo, sobre todo si tenemos en cuenta que la protagonista del juego puede recuperar vida en cualquier momento saltando a la yugular de cualquier enemigo más o menos humano (incluso un zombi sirve). Este detalle, junto a la aparición de los «malutos» por siempre nazis y el vo-





Los escenarios alemanes tendrán lugar en una cordillera donde se encuentra un castillo que sirve de base de operaciones a los nazis.

Blood Rayne es un shooter que sólo busca divertir sin excesivas pretensiones



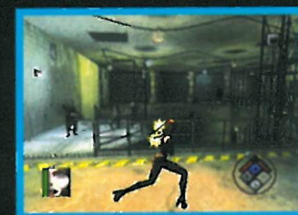




Mantente alejado del agua. Es letal para **Rayne**. ¿Cómo se bañará esta chica?

La intro muestra de una forma bastante explícita cómo se las gasta la protagonista. Al final no es tan cruel como parece.

NE









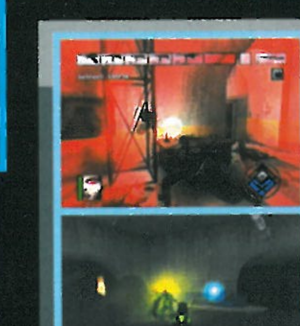



A MORDISCOS
Para recuperar la energía perdida nada mejor que recurrir al cuello de alguno de los enemigos. Sucio pero efectivo.



DE PESCA
Con la ayuda del arpón atraparemos a los enemigos más juguetones.

cabulario barriobajero de **Rayne** hacen que este título no sea demasiado recomendable para menores. Tampoco es muy adecuado para los que se aburran rápidamente de pegar tiros, pues pese a lo divertido que puede resultar en un principio, puede hacerse monótono para los que busquen algo más complejo o más componentes de aventura. Gráficamente el juego no destaca en ningún apartado, pero tampoco falla a la hora de mover el escenario ni a las decenas de enemigos que llegan a congregarse en pantalla. Un *shooter* que sólo busca divertir. **DANI3PO**





Uno de los modos de visión que conseguiremos a lo largo del juego nos permitirá enfocar objetivos a distancia como un rifle de francotirador.

*Los soldados nazis contarán con todo tipo de artilugios para frenar el avance de **Rayne**. Incluso podrán volar propulsados por rudimentarios Jet Packs.*

Poderes vampíricos

Además de su innata agilidad y fuerza extraordinaria, la agente **Rayne** cuenta con otros poderes que la ayudarán en su tarea de exterminio. A medida que acabe con sus enemigos se llenará la barra de «cólera sangrienta». Al desatar su poder asistiremos a todo un espectáculo de amputaciones, desmembramientos y carnicerías varias.

Género > Shooter Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Programador > Majesco Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 3 Mundos > 3 Armas > +20 Texto/Doblaje > Castellano/ Castellano Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,4	8,6	8,4	8,5	8,4
PS2	8,3	8,5	8,4	8,5	8,3





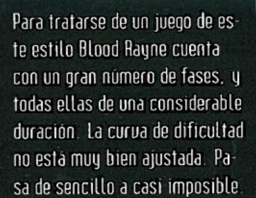


GRÁFICOS: Aparte del conseguido diseño de la protagonista, el juego hace gala de un motor suave, sobre todo en la consola de Microsoft. Sin embargo, los amplios escenarios parecen demasiado vacíos.

MÚSICA / FX: Los efectos de sonido toman todo el protagonismo en este apartado del juego, destacando por encima de todos el que acompaña a los mordiscos de Rayne y los insultos que profiere a los enemigos.

JUGABILIDAD: Además de poder elegir entre varios tipos de control (modo Shooter en primera persona o modo Aventura tradicional), el frenético desarrollo no deja un momento al aburrimiento si te gusta la acción.

DURACIÓN: Para tratarse de un juego de este estilo Blood Rayne cuenta con un gran número de fases, y todas ellas de una considerable duración. La curva de dificultad no está muy bien ajustada. Pasa de sencillo a casi imposible.



MEJOR VERSIÓN



La versión Xbox cuenta con un motor gráfico algo más depurado y mejores efectos especiales.

a fondo GAMECUBE



RESIDENT EVIL 2

Un **regreso** esperado, aunque sin el **despliegue** del primer capítulo.

En Resident Evil 2 se sacrificó la magnífica atmósfera de misterio que se respiraba en la primera entrega, a cambio de inyectar grandes dosis de acción y suspense a la saga.

*La primera secuencia del juego, un ejemplo de lo que nos espera en **RE2**.*

Nos encontramos ante una de las pocas sagas que han visto la luz en casi todos los formatos (todavía no hay una versió para **Xbox**). **Capcom** no ha querido que los usuarios de **GameCube** se pierdan una sola entrega de *Resident Evil*. En esta ocasión se trata de la segunda entrega. Gráficamente no hace justicia al potencial de la consola de **Nintendo**, al ser una versión mejorada del título original para **PSone**, **Capcom** sólo se ha preocupado de depurar los gráficos resultando bastante similar a la edición de *Resident Evil 2* para **Dreamcast**. Pero el juego permanece intacto, a excepción de una nueva modalidad en la que empezaremos la aventura con una ametralladora repleta de munición infinita. Además, todos los textos se encuentran traducidos al castellano para poder disfrutar al máximo de la apasionante historia que vivirán **Claire** y **Leon**. **R. DREAMER**

Los monstruos generados por el T-Virus han evolucionado y presentan un aspecto más terrible que su antecesor.

Leon y Claire

En ***Resident Evil 2*** se puede vivir la aventura desde dos perspectivas diferentes; encarnando a **Claire Redfield**, hermana de **Chris** (protagonista del primer RE) o a un policía novato de *Raccoon City* llamado **Leon S. Kennedy**.

Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1 Personajes > 2 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 6,2
La conversión directa de los gráficos de la versión original de Resident Evil 2 para PSone a GameCube, nos deja un apartado gráfico que se encuentra a años luz de cualquier lanzamiento actual para esta consola.

MÚSICA / FX 7,8
Teniendo en cuenta que el sonido fue concebido originalmente en formato CD, sigue conservando toda su calidad. Sin embargo, no se aprovecha el Dolby Digital Pro Logic II del que es capaz GameCube.

JUGABILIDAD 8,5
No se ha variado ni un ápice el contenido que Resident Evil 2 presentaba en PSone. Aunque hay que resaltar la incorporación de un nuevo modo de juego donde comenzamos a jugar con munición infinita.

DURACIÓN 8,0
Todo dependerá del usuario. Si no ha jugado nunca, quizá se tenga la paciencia y el interés suficiente para jugar la aventura varias veces. Si no es el caso, servirá para completar alguna colección de esta saga.

NINTENDO GAMECUBE

GLOBAL 7,5



RESIDENT EVIL 3

Acompañando a su «hermano menor», Resident Evil 2, también sale a la venta una edición de la tercera entrega de la serie para GameCube

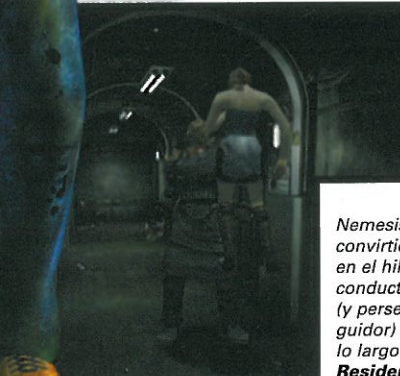


Escenarios

Resident Evil 3 nos ofreció una panorámica más amplia de Raccoon City. En la que mostraba por primera vez sus calles asoladas por los zombis, junto a los ya clásicos laboratorios de la corporación **Umbrella** y la comisaría.

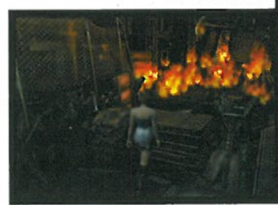


Si RE2 supuso toda una revolución en la saga gracias a su descarada apuesta por la acción, ***Resident Evil 3*** explotó la fórmula hasta sus últimas consecuencias. La entrega para **GameCube** mantiene el mismo aliciente que la de **PSone**, a la que sólo supera en el apartado gráfico. Aun así, estamos ante un título cuyo apartado visual no se encuentra a la altura de una consola como **GameCube**. Para paliar éste inconveniente, *Resident Evil 2* y ***3***, saldrán a la venta con un precio bastante razonable. Sin duda, es una buena oportunidad para aquellos que nunca han tenido la ocasión de jugar con el segundo y tercer capítulo de la saga. Y también para poder completar todas las entregas de *Resident Evil* en la única consola que cuenta, hasta la fecha, con todos sus capítulos. Y cuya culminación se producirá con la llegada este año de *Biohazard 4*, que en principio también será exclusivo para **GameCube**, además de ser el primero de toda la saga en contar con escenarios en 3D. Así que hasta que se produzca su lanzamiento en **Europa** podemos ir probando estas inolvidables conversiones. **R. DREAMER**



*Nemesis se convirtió en el hilo conductor (y perseguidor) a lo largo de **Resident Evil 3**.*







*Legiones enteras de zombis se encargarán de atormentar a **Jill Valentine** en cualquier rincón de Raccoon C.*



Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1
Personajes > 2 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
6,2	7,8	8,5	8,0
Como ocurre con Resident Evil 2, los gráficos de la tercera entrega para GameCube se acercan bastante a la versión de Dreamcast. Son los mismos polígonos que en PSone pero depurados.	La saga siempre ha destacado por el excelente tratamiento que ha dado a los efectos sonoros. Resident Evil 3 no es una excepción, pero no saca el máximo rendimiento de lo que puede ofrecer GameCube.	Junto al sistema típico (puzzles y acción) de cualquier Resident Evil, esta entrega destaca por la aparición de Nemesis, un enemigo que nos mantendrá en jaque a lo largo de toda la aventura.	Tal y como sucede con la edición de Resident Evil 2, sólo aquellos que no hayan sufrido anteriormente la persecución de Nemesis, serán capaces de agotar todas las posibilidades que ofrece el juego.



a fondo XBOX

SHENMUE II

La segunda entrega de la **obra maestra** de Yu Suzuki regresa a **Xbox** tras un discreto paso inicial durante los últimos estertores de **Dreamcast**.

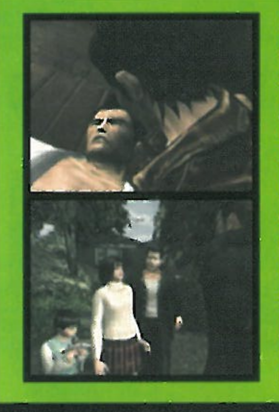
Shenmue siempre ha sido un juego que ha generado sentimientos enfrentados. Muchos quedaron impresionados por sus gráficos y por la libertad de movimiento de esta increíble aventura de **Yu Suzuki**, mientras que otros le achacaban que era algo aburrida por la repetición de acciones y objetivos. Lo que está claro es que si te gusta lo oriental, las artes marciales y el realismo, ningún juego presenta estas facetas de manera tan precisa. Esta segunda entrega comienza justo donde termina el original; **Ryo Hazuki**, un jovenzuelo de 18 años, sigue buscando al malvado **Lan Di**, que asesinó a su padre a sangre fría, trasladándose en barco desde **Japón** al bullicioso **Hong Kong**. Una vez allí, debe explorar la ciudad y sus alrededores, hablando con la gente para conseguir pistas y objetos que le conduzcan hasta **Lan Di**. Pero **Ryo** no sólo debe explorar la ciudad, sino que deberá utilizar sus conocimientos de *Karate* y otras artes marciales para defenderse de los peligros que le acechan en una megalópolis como ésta.

A la hora de enfrentarnos a los enemigos, existen dos variaciones: los combates normales a lo *Virtua Fighter*, donde jugaremos con los típicos botones de puñetazo, patada o protección, o los denominados QTE (*Quick Time Event*), donde dentro de un límite de tiempo determinado debemos pulsar la secuencia de botones que se indica.

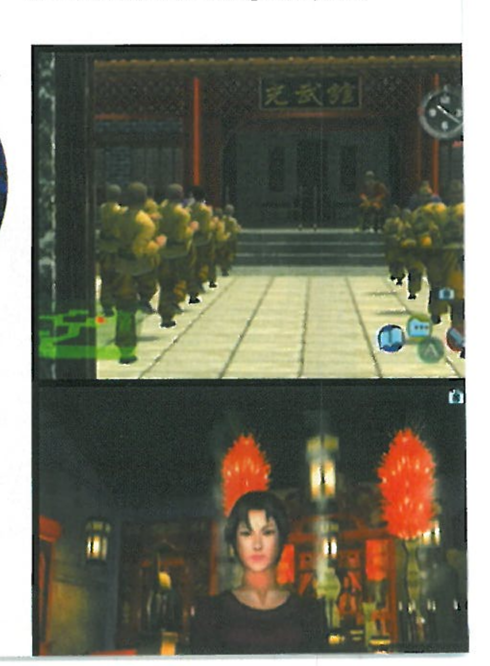
Pero vivir en **Hong Kong** y, más concretamente, en los populosos barrios de **Aberdeen** y **Wan Chai**, y posteriormente en la ciudad de **Kowloon** en los Nuevos Territorios, es caro. Todo tiene un precio: la comida, los regalos, las partidas en las máquinas recreativas y, sobre todo, la información, no son gratis, por lo

La Tabla de golpes nos permite ver todas las combinaciones de ataques que vayamos descubriendo a lo largo del juego. También podremos coleccionar figuritas varias.

Shenmue: The Movie



Las versiones europea y americana del juego incluyen un DVD con *Shenmue: The Movie* que fue estrenada en **Japón** en el año 2001. Esta película de animación, creada a partir de las secuencias cinemáticas del juego de **Dreamcast**, te ayudará a seguir la historia de **Ryo** desde el comienzo.





Con más de 40 horas de juego nos hallamos ante una de las aventuras más largas de Xbox

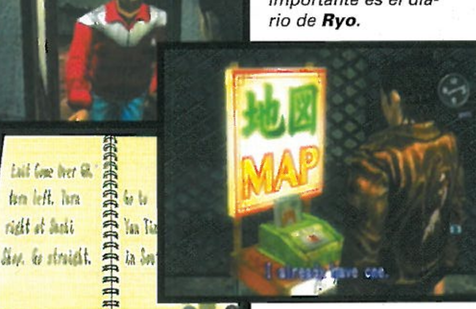
Cámara Fotográfica



La gran novedad de ***Shenmue II*** para **Xbox** es la inclusión de una cámara fotográfica que nos permite tomar hasta 126 instantáneas en el disco duro durante el desarrollo del juego y que luego podremos ver desde el menú principal. La gran sorpresa es que si tomamos las fotos que se nos piden en el apartado *Secret* se abrirán una serie de cómics llamados «Side Story» y que cuentan historias paralelas del universo *Shenmue*.

Algunas de las peleas callejeras en las que podemos participar, nos permitirán ganar dinero extra gracias a las apuestas ilegales.

que deberemos trabajar para sobrevivir. Otro modo de obtener pasta es vender las figuritas que iremos consiguiendo o vivir de lo que saquemos de las apuestas. En este último caso, existen variedad de posibilidades: desde una especie de *pachinko* casero, a juegos de dados o pulsos y peleas callejeras. Gráficamente, el juego tiene más detalle que en **Dreamcast** gracias a la superior resolución de **Xbox**. Si a ésto le añadimos el realismo conseguido por el equipo **AM2** de **Sega**, que ofrece unas texturas increíbles, sobre todo en los rasgos faciales, nos encontramos ante un juego impresionante a nivel gráfico. Nunca verás dos caras iguales y cada tienda, casa o rincón de la ciudad cuenta con sus propios gráficos. Además, gracias al DVD-ROM, se evitan los interminables tiempos de carga de los 4 GD-ROM de **Dreamcast**. En cuanto al sonido, las voces están muy conseguidas, aunque en inglés, lo mismo que ocurre con el subtitulado. Por otra parte, la banda sonora es impresionante, siendo la mejor basada en Oriente que encontrarás en un videojuego, sobre todo por la variedad de melodías que se dan cita. ANTONIO GREPPI



*Debemos comprar todos los mapas que encontremos en el camino, ya que luego nos permitirán situarnos mejor en cada zona. Otra ayuda importante es el diario de **Ryo**.*

Máquinas Recreativas



Al igual que en el original *Shenmue*, **Yu Suzuki** ha incluido la emulación de algunas de las más conocidas máquinas recreativas creadas por su equipo **AM2** como *Out Run*, *Space Harrier*, *Hang-On* o *Afterburner II*. Para acceder a ellas, algunas las encontrarás en el salón recreativo de **Wan Chai**, mientras que otras están distribuidas por **Kowloon**. Y si quieres «echarte unas risas», lo mejor son las traducciones al castellano de los nombres de estas máquinas que aparecen en el manual del juego.



Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > AM2 Jugadores > 1
Zonas > 3 Recreativas AM2 > 4 Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro

GRÁFICOS 9,0

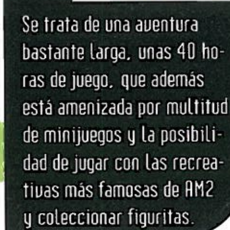
Aunque los gráficos tienen más resolución que los de la versión de Dreamcast, se nota que han pasado dos añitos desde que apareciera la versión original en que está basado. Aún así, son de lo más realista.

MÚSICA / FX 9,3

Las agradables melodías «chinescas» que acompañan al juego amenizan perfectamente esta aventura oriental. El doblaje, en inglés, está muy conseguido, contando cada personaje con su propia voz.

JUGABILIDAD 8,1

Aunque es un juego bastante sencillo de manejar, resulta muy repetitivo tener que realizar las mismas acciones un día tras otro para avanzar en su desarrollo. Aún así, los QTE animan el resultado final.



DURACIÓN 9,3

Se trata de una aventura bastante larga, unas 40 horas de juego, que además está amenizada por multitud de minijuegos y la posibilidad de jugar con las recreativas más famosas de AM2 y coleccionar figuritas.

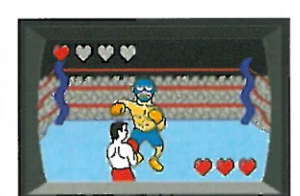




WARIO WARE INC.

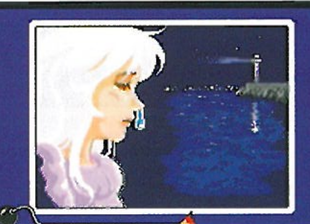
A modo de tributo a Gunpei Yokoi, creador de las Game & Watch, Nintendo lanza el más divertido, original e hilarante arcade de «microjuegos» jamás creado.

Gracias a la experiencia acumulada desde los tiempos de las «maquinitas» *Game & Watch*, **Nintendo** se permite el lujo de organizar un festival de minijuegos para **Game Boy Advance** reuniendo en un sólo título la sencillez de sus juegos más antiguos, la adicción producida por sus clásicos y el desarrollo más cómico del que hemos disfrutado en un título creado para **GBA**. El desarrollo de **Wario Ware Inc.** se asemeja al de la *coin-op* de **Sega** *Puzzle & Action*, aunque la cantidad de minijuegos incluidos en el título de **Nintendo** llega a la cifra de 213 y éstos se suceden a toda velocidad (la mayoría sólo durará cinco segundos). Cada uno de los 8 personajes protagonistas será presentado a través de una hilarante secuencia que raya en lo absurdo, y que llevará a cada uno de ellos hasta la heladería de **Mona**, tras haber completado 15 ó 20 microjuegos (dependiendo de la dificultad). A medida que completemos la historia de cada personaje, se irán abriendo hasta 4 modos para dos jugadores (con una sola consola) y ocho diferentes juegos «completos» (como *Dr. Wario* o *Wario's Sheriff*). ➾ DOC



En los minijuegos pertenecientes al Final Boss desaparecerán el contador de tiempo y la victoria dependerá de otros factores.







Más que minijuegos

Entre cada uno de los escenarios de **Wario** seremos obsequiados con divertidas secuencias. A medida que completemos los niveles, irán apareciendo diferentes minijuegos para compartir con un amigo en la misma consola (se manejan con L y R).



*En uno de los niveles tendremos que completar pequeños juegos directamente relacionados con el universo **Nintendo**.*



Género > Puzzle   Formato > Cartuho (64 MB)   Compañía > Nintendo   Programador > Nintendo   Jugadores > 1-2
Minijuegos > 213   Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Inglés/Inglés   Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 9,1

Existe un gran contraste cualitativo entre los diferentes minijuegos, pero todos ellos comparten una simpática e hilarante puesta en escena y un desarrollo de lo más intuitivo.

MÚSICA / FX 9,2

Cada minijuego incluye su propia melodía (de 5 ó 10 segundos) y durante las secuencias de introducción y transición de juegos disfrutaremos de más canciones, algunas de ellas con las voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 9,3

Wario Ware ofrece los 213 minijuegos más hilarantes y adictivos del mundo lúdico, escenarios para dos jugadores con una consola y la posibilidad de superar nuestros récord en los diferentes minijuegos.

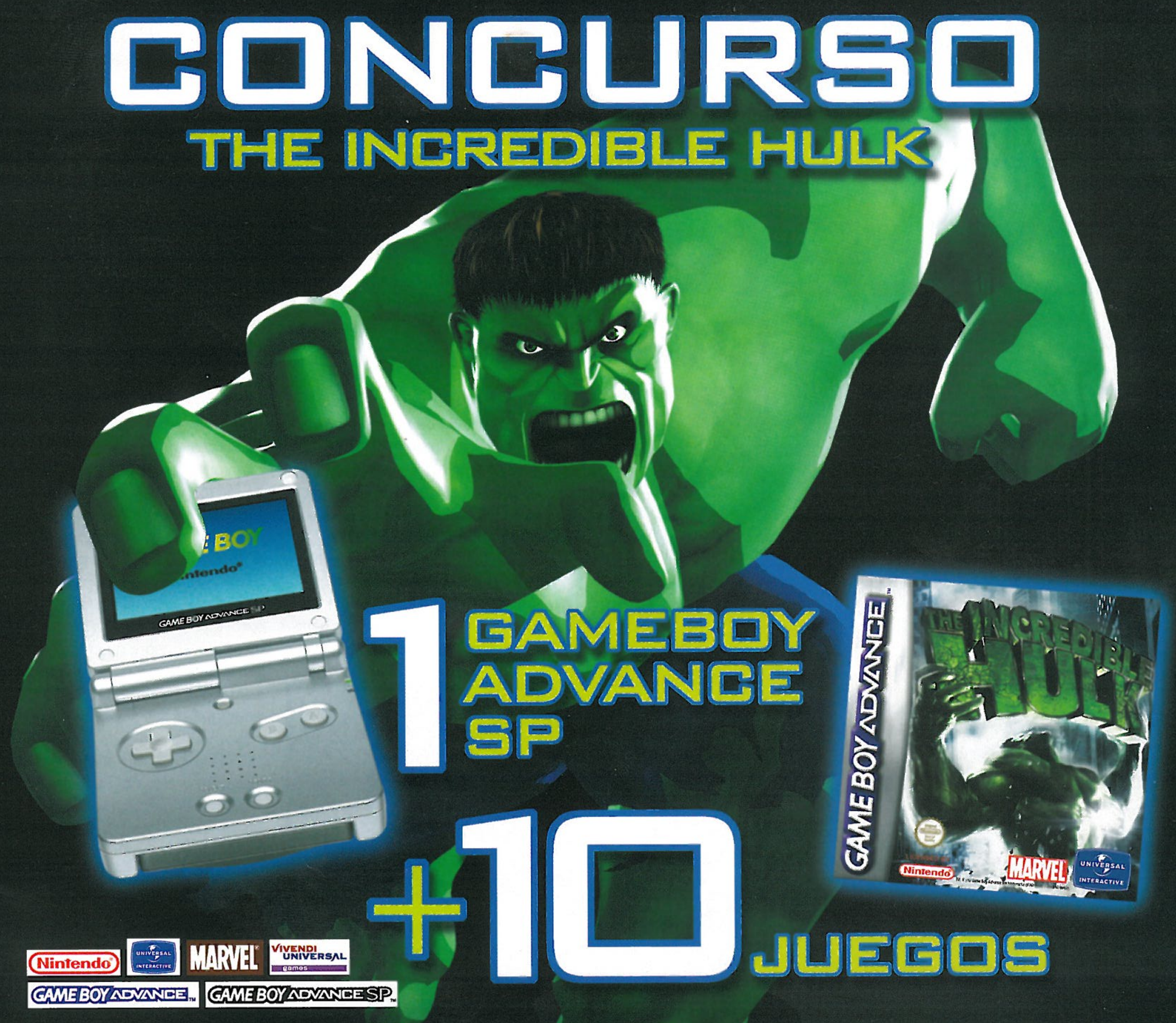
DURACIÓN 9,2

Para poder disfrutar de todos los minijuegos tendremos que completar el juego en varias ocasiones. Los modos extra (como los Versus y el Survival de Final Bosses) le dan una vida casi infinita al juego.



CONCURSO

THE INCREDIBLE HULK



Aprovechando la expectación de la película sobre el superhéroe más bestia de todos los tiempos, **SuperJuegos** y **Vivendi Universal** te brindan la oportunidad de encarnar a **La Masa** en su última aventura para **GBA SP**. Para participar tan sólo tienes que enviar un mensaje a través del teléfono móvil antes del día 25 de junio y entrarás en el sorteo de un pack compuesto por una **GBA SP** y un juego **The Incredible Hulk**, y 9 lotes compuestos por un juego **The Incredible Hulk**.

¿Cuál es el nombre de The Hulk antes de transformarse?

A) Tito Aranda **B)** Bruce Banner **C)** Peter Parker

CONCURSO «THE INCREDIBLE HULK»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra SUPERJUEGOS1, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 lo siguiente: SUPERJUEGOS1 B

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 25 de junio.

SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT

Konami no ha dejado pasar la oportunidad de traer a **Europa** ***Silent Hill: Director's Cut***. Hasta la fecha sólo estaba previsto su aparición en el mercado japonés, pero la compañía finalmente ha decidido traerlo hasta nuestras fronteras y encima dentro de la serie *Platinum*. Sin duda, su precio supone todo un aliciente para todos aquellos que deseen conocer de primera mano cómo es el escenario en el que transcurre la historia de **Maria**, *Born From A Wish*. La verdad sea dicha, **Konami** había prometido muchas más horas de juego con este nuevo nivel de las que realmente hay en la práctica. Si uno está acostumbrado ya a desenvolverse con soltura en un *Silent Hill*, apenas encontrará problemas para terminar con el nivel extra en menos de una hora. Por otro lado, siempre queda la expectativa de saber cómo éste completa el argumento del juego principal. Aunque sus creadores continúan explotando el estilo críptico que ha impregnado siempre a la saga. De cualquier forma, será mejor comenzar con la aventura de **James**, ya sea para recordar lo que acontece o para disfrutarla por primera vez, para finalmente encarnar a **Maria**. R. DREAMER

*En el corto periplo de **Maria** también tienen cabida los enigmas típicos de la saga SH.*

El capítulo de Maria puede jugarse de forma independiente respecto a la aventura original

Konami no ha querido dejar a los usuarios de **PlayStation 2** sin la aventura de **Maria.**

SH2 original

Aunque el principal aliciente de este título venga dado por el nivel protagonizado por **Maria**, se convierte también en una ocasión excepcional para conseguir ***Silent Hill 2*** a un precio inmejorable, ya que ha sido lanzado al mercado dentro de la categoría *Platinum*.

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1
Personajes > 2 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (94 KB)

GRÁFICOS 9,0
Aunque no se haya mejorado lo que pudimos ver en Silent Hill 2, nos encontramos ante uno de los apartados gráficos mejor cuidados de PlayStation 2 y resulta difícil resistirse a echarle una nueva ojeada.

MÚSICA / FX 9,4
Qué podemos decir del fascinante trabajo de Akira Yamaoka, responsable tanto de los efectos de sonido como de la banda sonora. Una producción impecable que da forma al universo audible de Silent Hill.

JUGABILIDAD 9,0
Si ya has jugado con Silent Hill 2, apenas tendrás una hora más de entretenimiento con la aventura de Maria. Aunque nunca viene mal volver a adentrarse en esta ciudad para descubrir todos los detalles del juego.

DURACIÓN 8,0
Todo dependerá de quién coja el mando. Si supone un estreno con Silent Hill 2 el disfrute será mucho mayor. Si se da el caso contrario, «Born From A Wish» se quedará en un suspiro, «wishper» en inglés.





PLAYSTATION 2

INDYCAR SERIES

Codemasters **eleva** la adrenalina de los usuarios de PS2 poniendo su consola a **300 km/h.**

Introducción

Las secuencias que sirven de introducción al juego están sacadas de carreras reales. Podremos ver momentos tremendamente espectaculares, desde el paso por los boxes hasta una buena galería de trompos e impactos entre los coches.





Velocidad endiablada y control intuitivo son las cualidades de una disciplina con pocos seguidores en España

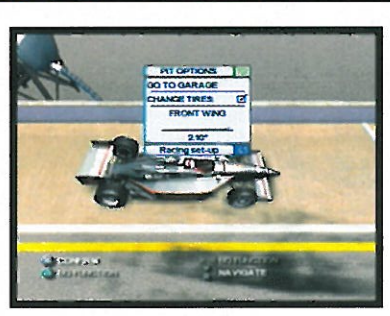
Y es que ese es el principal problema. La **Fórmula Indy** aquí no gusta, por mucho que a los americanos les vuelva locos. Y no nos extraña, porque seguimos sin verle atractivo a unas carreras en circuitos ovalados. Quizá en directo pueda tener su chispa, pero en videojuego como que no llena. Y eso que la gente de **Codemasters** se ha preocupado por conseguir los coches y nombres reales de los pilotos (que supongo que apreciarán los usuarios *yankees*), e incluso ha adaptado la inteligencia artificial a cada monoplaza según el carácter del piloto real. Un esfuerzo ímprobo pero que aquí no lo podemos apreciar porque no conocemos prácticamente a nadie. En fin, pero eso sí, si te gusta la **Fórmula Indy** aquí tienes muchos circuitos y hasta un modo especial dedicado a la célebre carrera **Indy 500**. En resumen, un título correctamente concebido, especialmente indicado para el público americano y que nos tememos que pasará por nuestro mercado sin pena ni gloria. Y no por culpa del juego, sino por el concepto básico, una disciplina automovilística, seamos claros, bastante tediosa. THE SCOPE

Masterclasses

En el modo Masterclasses se nos enseñarán las principales técnicas de conducción para triunfar en la llamada **Fórmula Indy**. Desde el control básico del coche hasta la forma de optimizar el comportamiento de los monoplaza.







En el Test Drive previo a la calificación, podremos probar diferentes configuraciones del coche hasta conseguir la más óptima o la que más se adapte a nuestra manera de conducir.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Brain In A Jar Jugadores > 1-2 Coches/pilotos > 27 Circuitos > 14 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (136 KB)

GRÁFICOS 7,8

Nada del otro mundo. Aunque es complicado darle algo de espectacularidad a una disciplina automovilística tan «sosa», lo cierto es que salvo la intro poco hay que destacar en este apartado.

MÚSICA / FX 8,0

El sonido de los monoplazas está bien conseguido, pero al igual que en el apartado gráfico, no tiene nada que no hayamos oído antes. Como solemos decir, cumplen pero sin ningún tipo de brillantez. Correctos.

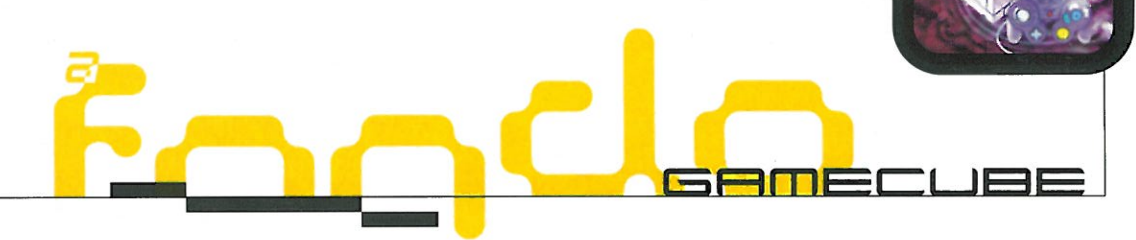
JUGABILIDAD 7,8

La inteligencia artificial individualizada de los pilotos rivales está bien, pero el problema está en el concepto del juego. Por muy bueno que sea un título de Indycar, siempre será bastante repetitivo.

DURACIÓN 8,0

Dependerá de tus gustos. Si te va eso de correr en un circuito ovalado vueltas y vueltas, te lo pasarás bomba hasta que completes todas las carreras. Si no es así, mejor échate una partida al Colin McRae 3.





CONFLICT: DESERT STORM

Pivotal Games **mejora** la versión de PlayStation 2 inaugurando el **género bélico** dentro del catálogo de **GameCube.**

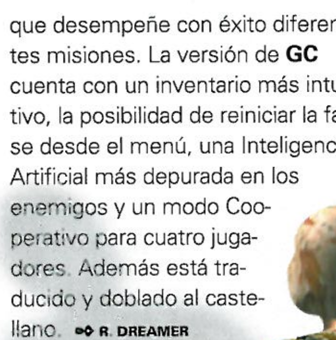
En equipo

Conflict: Desert Storm permite que hasta cuatro jugadores cooperen para llevar a cabo las diferentes misiones del juego. Algunas variarán sus objetivos dependiendo del número de usuarios.



El conflicto de **Irak** en 1990 cobra vida en **GC** de la mano de **Pivotal Games**. Tras pasar por **PS2** y **Xbox**, sus creadores han depurado algunos aspectos que beneficiarán a los usuarios de **Nintendo** con este título que mezcla la acción con la estrategia bélica. El objetivo del juego consiste en guiar a un comando de fuerzas especiales durante la Guerra de **Irak** para que desempeñe con éxito diferentes misiones. La versión de **GC** cuenta con un inventario más intuitivo, la posibilidad de reiniciar la fase desde el menú, una Inteligencia Artificial más depurada en los enemigos y un modo Cooperativo para cuatro jugadores. Además está traducido y doblado al castellano. **R. DREAMER**





*En **CDS** el jugador dispone de un variado y devastador arsenal, que además se ve complementado por una gran oferta de vehículos de asalto.*



Género > Acción/Estrategia Formato > Mini DVD-ROM Compañía > SCI Programador > Pivotal Games Jugadores > 1-4 Escuadrones> 2 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card [8 Bloques]

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,6	7,7	8,9	8,2
Aunque se acercan más a la entrega para Xbox, siguen adoleciendo de la misma baja resolución que nos deja un apartado poco espectacular, pero que tampoco está entre los peores para GameCube.	Aprovecha el Dolby Pro Logic II de la consola, pero sin llegar a explotar de una forma contundente las posibilidades que da un entorno como el de la Guerra de Irak para efectos sonoros. La música no es lo mejor.	Teniendo en cuenta el catálogo de GameCube, este título puede ser muy bien recibido por los amantes del género bélico con tintes de estrategia. Destaca el modo Cooperativo para 4 jugadores a pantalla partida.	Si las 15 misiones de Conflict: Desert Storm te saben a poco, siempre te queda la posibilidad de disfrutar con un grupo de amigos para completar las misiones en Cooperación. Es sin duda lo más divertido del juego.



GLOBAL 8,8

a fondo PLAYSTATION 2

EVIL DEAD
FISTFUL OF BOOMSTICK

La trilogía cinematográfica Posesión Infernal se traslada a una nueva entrega digital para PlayStation 2.

La primera entrega de *Evil Dead* pasó sin pena ni gloria por el catálogo de **PS2**. En esta ocasión han sido los responsables de *State Of Emergency* los encargados de dar vida a la última incursión de **Bruce Campbell** en el universo poligonal. En un entorno muy similar a *SOE*, **VIS Ent.** ha plasmado la atmósfera de la trilogía *Posesión Infernal* de una forma bastante creíble, pero sin llegar a explotar el potencial gráfico de **PlayStation 2.** En lo que se refiere a la mecánica de juego, nos encontramos con un *shoot'em-up* donde el principal atractivo reside en utilizar la gran variedad de armamento que hay a nuestra disposición. Por lo demás, el desarrollo es completamente lineal salpicado únicamente por la obligación de acometer diferentes tareas para desbloquear el camino. Encontrar una llave, conseguir la placa de un policía para poder acceder a una zona bajo vigilancia o hallar un objeto de plata para eliminar los Vórtex que sirven de entrada a los zombis. También cabe destacar la obligada presencia de algunos jefes finales para darle algo de «vidilla» al juego. En resumen, ***Fistful Of Boomstick*** es un título que disfrutarán al máximo los seguidores de **Bruce Campbell** encarnando a su héroe. R. DREAMER





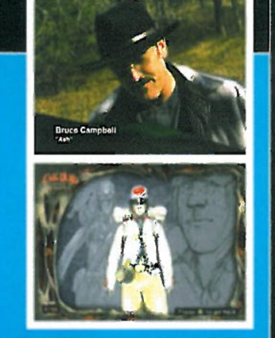
Ash *se embarca en un alocado viaje a través del tiempo para luchar contra el mal.*





Contenido adicional

Dentro del contenido del juego hay una opción para acceder a una serie de extras. Entre ellos hay un extenso vídeo donde aparece el mismísimo **Bruce Campbell** junto a varios miembros del equipo de desarrollo comentando el proceso de creación del juego. También hay una larga lista de las ilustraciones utilizadas por **VIS Ent.**



Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > VIS Ent. Jugadores > 1 Niveles> 30 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (344 KB)

GRÁFICOS 8,4

VIS Ent. ha mejorado sensiblemente el motor gráfico que utilizó en State Of Emergency, aunque los resultados dejan a la segunda entrega de Evil Dead con un apartado visual bastante normalito.

MÚSICA / FX 8,2

Bruce Campbell le presta su voz a su representación digital, es sin duda lo más destacado para sus seguidores. Los efectos sonoros se adaptan perfectamente al tono jocoso del juego pero sin brillantez.

JUGABILIDAD 8,0

Evil Dead: FOB es un juego bastante lineal, la principal fuente de diversión consiste en utilizar las diferentes armas para masacrar zombis, porque el resto de elementos apenas tienen peso en la aventura.

DURACIÓN 8,0

Tratándose de un shoot'em-up con un desarrollo lineal, una vez terminado no ofrece alicientes para volver a recorrer el mismo camino. Aunque siempre queda el modo Arcade para mejorar el tiempo de cada fase.



Muerte Instantánea

Si realizamos este movimiento y logramos atrapar al enemigo vaciaremos por completo su barra de vida, aunque se encuentre entera. El resultado es espectacular, como en la imagen.



GUILTY GEAR X2

Los portadores de los Gears vuelven a enfrentarse en el juego de lucha más «cañero» de PS2.

Tras crear el mejor juego de lucha 2D del mercado (con permiso de *Capcom Vs. SNK 2*), **Sammy Estudios** lanzó su secuela primero en los salones recreativos y poco después en la consola de **Sony**, y ahora nos llega de la mano de **Ardistel**. Para los que no conozcan la saga, se trata de un beat'em-up uno contra uno en el que los personajes portan armas (desde espadas a yo-yos, pasando por guitarras) y en el que el desarrollo es frenético, gracias a la rapidez con la que se desplazan los personajes, la facilidad con la que se realizan los *combos*, el doble (e incluso triple) salto y las espectaculares magias de fácil realización. En esta nueva entrega se han añadido seis nuevos luchadores (haciendo un total de veinte), nuevos movimientos para todos ellos y opciones de juego exclusivas como el modo Misión. Técnicamente siguen sorprendiendo sus gráficos en alta resolución, la animación de los luchadores y la belleza de los escenarios. No muy técnico, pero divertido. DANI3PO



***Jam** es la única luchadora del juego que no porta armas, aunque no por ello es menos peligrosa.*



***Dizzy**, el enemigo final del anterior título, es uno de los personajes seleccionables desde un principio.*

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ardistel Programador > Sammy Jugadores > 1-2 Luchadores > 20 Niveles de Dificultad > 6 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (72 KB)

GRÁFICOS 9,3
Sin duda, cuenta con el mejor apartado gráfico visto hasta ahora en un juego de lucha en 2D. La animación de los luchadores y el diseño de los escenarios se encuentra a la altura de los mejores.

MÚSICA / FX 8,7
Como seña distintiva de la saga, se mantienen las melodías Heavy Metal para acompañar el desarrollo de los combates. Los efectos de sonido cumplen su cometido a la perfección sin mayor problema.

JUGABILIDAD 9,2
La facilidad para realizar los combos y todos los movimientos especiales de cada luchador hace que cueste muy poco convertise en todo un experto en GGX2. A los más freaks les parecerá algo simple.

DURACIÓN 9,0
Al tratarse de un juego de lucha uno contra uno, su longevidad depende del modo Versus y de las ganas que tengas de enfrentarte a un amigo. Tiene modos de juego bastante novedosos y variados.





PS2 GLOBAL 9,2

2ª Fondo PLAYSTATION 2

ROLAND GARROS 2003

La egunda entrega presenta **nuevos jugadores** aunque escasa espectacularidad.

Además de una serie de retos con tiempo limitado, destaca el modo Competición. Dentro se esconden múltiples minijuegos.

El programa permite jugar con otros usuarios a través de la red.

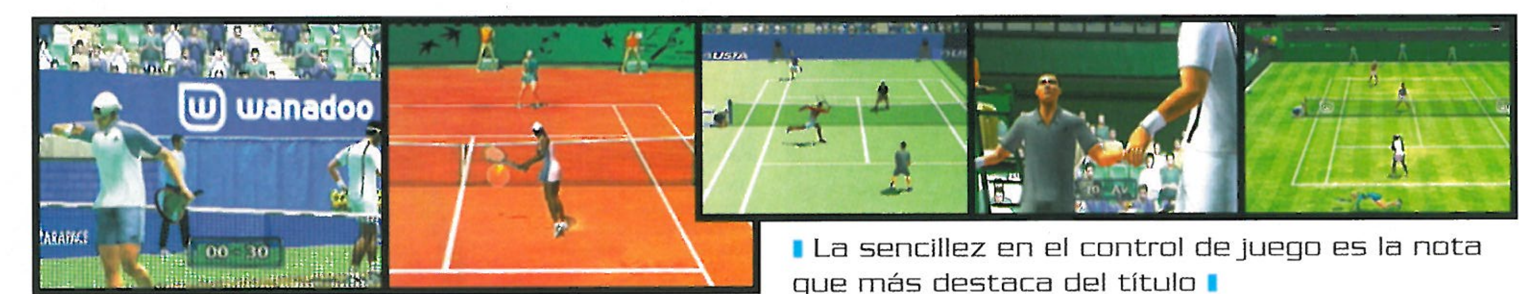
La segunda parte de los programas de tenis empieza a llegar hasta **PS2**. *Roland Garros* se une a esta tendencia con una nueva versión que también verá la luz en **Xbox**. El sistema de control utilizado es idéntico al empleado en la primera parte, destacando la posibilidad de determinar la dirección del golpe con el mismo *pad* con el que se controla el movimiento del jugador. Donde hay más problemas es en la diferenciación entre los cuatro tipos de golpes, ya que muchos de ellos consiguen un resultado similar. En el apartado gráfico el programa carece de la espectacularidad de algunos de sus rivales. Las secuencias son muy repetitivas y ni siquiera las nuevas repeticiones consiguen aportar algo en este aspecto. Donde hay novedades es en los jugadores incluidos, ya que se renuevan completamente las raquetas de la primera entrega. Así pues, no se repite ninguna de las estrellas, destacando entre los nuevos protagonistas a **Safin** y a **Corretja**. Donde se mantiene la amplia oferta es en los modos de juego, entre los que destaca el modo Competición. **CHIP & CE**



Las repeticiones son bastante pobres y se muestran de forma casi aleatoria.

Jugadores

Las principales raquetas incluidas son **Safin**, **Corretja** y **Rubin**, que sustituyen a tenistas como **Kuerten** y **Robredo**.



La sencillez en el control de juego es la nota que más destaca del título

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Wanadoo Programador > Carapace Jugadores > 1-4 Competiciones > 5 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (63 KB)

GRÁFICOS 8,4



La escasa espectacularidad en el apartado gráfico es uno de los puntos más flojos del programa. Ni las repeticiones ni las secuencias son capaces de ofrecer demasiada calidad.

MÚSICA / FX 8,5

En los efectos de sonido mencionar a los jueces de silla, así como el ambiente que rodea las pistas. La música es testimonial, destacando su aportación en la intro en la que se incluyen imágenes reales.

JUGABILIDAD 8,9

Lo mejor del programa es la jugabilidad, ya que Carapace ha logrado mantener toda la esencia de la primera parte. Lo peor en este apartado es la escasa diferenciación entre golpes.

DURACIÓN 9,1

La multitud de opciones incluidas hace que el usuario tenga entretenimiento para rato. También incluye muchas sorpresas que se van activando a medida que progresa en las distintas fases.



PLAYSTATION 2

TWISTED METAL: BLACK ONLINE

Aclamado por la **crítica** estadounidense como un grandísimo juego, **aunque** con la **coletilla** «... pero es gratis», llega a España un título **exclusivo** On-line demasiado **limitado** para su precio.



El control de cada uno de los vehículos es tan simple como el desarrollo de sus 4 modalidades de juego On-line.

On-line Only

El título de **Incog Inc.** es prácticamente idéntico a su anterior entrega, *Twisted Metal: Black*, pero se ha eliminado el modo para un solo jugador y se ha incluido la única posibilidad de jugar a través de red local o **Internet**. El título cuenta con 20 circuitos diferentes, 15 vehículos y cuatro modalidades distintas de juego.







En muchas ocasiones y, debido principalmente a la extraña inercia de los vehículos, nos veremos rodeados de violentos oponentes que nos atacan sin apenas darnos oportunidad para escapar con algo de vida.

El regreso de una saga que, inexplicablemente, causa furor en **EE.UU.**, ha tenido lugar antes de lo esperado. **Incog Inc.** ha adaptado la última entrega de *Twisted Metal* a la generación de títulos *On-line*, dejándose en el salto el modo Historia para un solo jugador y olvidándose incluir cualquier tipo de novedad. El desarrollo de ***Twisted Metal: Black Online*** es prácticamente idéntico al de su anterior entrega, en la que teníamos que deshacernos de los vehículos rivales como si de *Quake III: Arena* se tratase; a nuestra disposición encontraremos todo tipo de *power-ups* y armas que harán las delicias de los *fans* de *Mad Max*. Para ser un título exclusivo para juego *On-line* no ofrece un gran abanico de posibilidades ya que, aunque permite seleccionar entre 15 diferentes vehículos y 20 escenarios, sólo posee cuatro modos de juego diferentes. La calidad general del título creado por **Incog** no es excesivamente alta, algo comprensible si tenemos en cuenta que en **EE.UU.** fue distribuido gratuitamente entre los poseedores del adaptador de banda ancha para PS2. ¿Por qué en **España** tenemos que pagar por el más limitado juego *On-line* lo mismo que por cualquier otro juego? **DOC**

ON-LINE

El multijugador a través de Internet es lo único que aporta el título de Incog. Para ser exclusivamente On-line, presenta unas posibilidades de juego muy limitadas.

Género > Shoot'em-up Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Incog Inc. Jugadores > 1-8 Vehículos > 15 Escenarios > 20 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (120 KB)

GRÁFICOS 7,3

Escenarios grandes pero dibujados demasiado cerca, vehículos detallados y mucha suavidad. No aporta nada nuevo; su apartado técnico es idéntico al de su anterior entrega: Twisted Metal: Black.

MÚSICA / FX 5,5

El rugir de los motores y el incesante sonido de las explosiones y los disparos es lo único que escucharéis en Twisted Metal: Black Online. Su tétrico-gótica banda sonora se limita a algunos de sus menús.

JUGABILIDAD 6,5

La ausencia total de un modo para un jugador, unido a lo limitado de sus posibilidades On-line convierten a Twisted Metal: Black Online en uno de los juegos menos jugables del universo On-line de PS2.

DURACIÓN 7,5

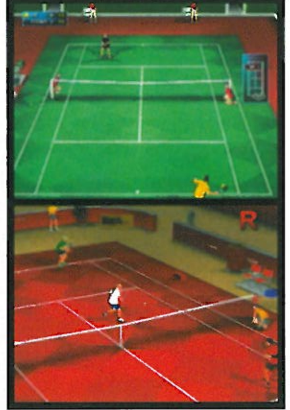
Si te gusta mucho el juego a través de Internet y das con el número suficiente de personas que poseen TM:BO, es posible que le saques partido, aunque sus limitaciones no le auguran mucha vida.



PS2 **GLOBAL 6,7**

AGASSI TENNIS GENERATION

El **carismático** Agassi protagoniza un programa que **destaca** en el apartado **gráfico.**





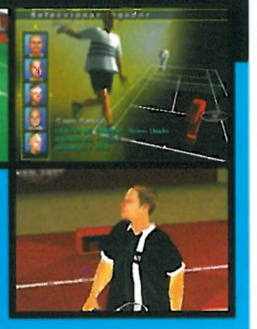
En el apartado gráfico hay que destacar las repeticiones en las que se ofrece una amplia variedad de cámaras.



El carisma de **Agassi** es uno de los más explotados en el mundo de los videojuegos. Tras protagonizar un programa para **MegaDrive** (*Andre Agassi*) y ser uno de los integrantes de *Smash Court Tennis* (**PS2**), vuelve a convertirse en la imagen de un juego que tiene en el apartado gráfico su mejor virtud. La calidad gráfica se deja notar tanto en unas repeticiones por encima de lo que estamos acostumbrados en el mundo del tenis, en las que además de múltiples perspectivas, se ofrecen varias ventanas al estilo de las retransmisiones televisivas. La reproducción de los jugadores es bastante buena quedando patente con una cámara cercana que complementa la habitual perspectiva real de toda la pista. Otro aspecto digno de mención es que los comentarios están doblados al castellano, lo que no se producía desde que en 1994 se incluyó la narración de **Matías Prats** en *International Tennis Open* (**Philips CDI**). Sin embargo, no hay que hacerse ilusiones, ya que las frases incluidas son muy simplonas y repetitivas. Los problemas del programa vienen derivados de la jugabilidad, ya que aunque se apuesta por un control sencillo, la escasa sincronización entre órdenes y ejecución de golpes hacen que el juego se diluya. La escasa variedad de opciones tampoco colabora, ya que la mayoría de sus competidores ofrecen minijuegos, retos y otros tipos de modos inexistentes en este programa. **CHIP & CE**

La escasez de modos de juego es uno de los defectos. No hay minijuegos y el modo Torneo no ofrece la variedad a la que nos tienen acostumbrados otros simuladores de tenis.

Agassi



Aunque el programa incluye 32 jugadores, **Agassi** es el único tenista real que aparece en el juego. Y aunque a lo largo de la historia ha habido muchos títulos de tenis vinculados a un jugador, es la primera vez que sucede dentro de **PlayStation 2**.





Es el primer simulador de tenis para PS2 que incluye comentarios en castellano

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > DreamCatcher Programador > Aqua Pacific Jugadores > 1-4 Competiciones > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (25 KB)

GRÁFICOS 9,1
Sin duda el apartado gráfico es lo mejor del juego. Por un lado las repeticiones y por otro los detalles que rodean los partidos dan muestra de la calidad lograda en este aspecto por Aqua Pacific.

MÚSICA / FX 8,8
La música se mantiene en el nivel discreto de este tipo de simuladores. En los comentarios hay que resaltar el esfuerzo por traducirlos al castellano, aunque el resultado final es bastante flojo.

JUGABILIDAD 8,2
Los programadores han optado por un juego sencillo en la línea de los programas arcade. Sin embargo, la mala sincronización lo sitúa por debajo de sus competidores.

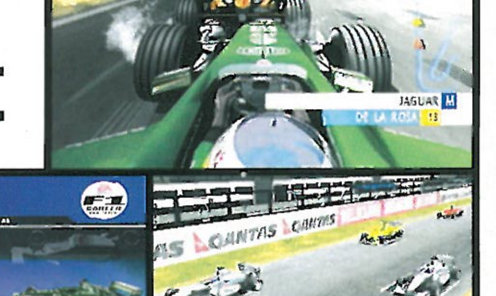
DURACIÓN 8,2
Las opciones incluidas hacen que los alicientes por superarse, una vez logrado un nivel medio, no sean demasiados. En este aspecto se muestra muy inferior a sus rivales directos.





PLAYSTATION 2 / XBOX

F1 CAREER CHALLENGE





Hay que tener mucho cuidado con la dirección. Es muy sensible (como Dani), y un giro brusco provocará un trompo.

Vive la **Fórmula Uno** desde sus inicios. Comienza en un equipo modesto y acaba convirtiéndote en un nuevo **Schumacher**



La irrupción del fenómeno **Fernando Alonso** ha hecho que la Fórmula Uno despierte de su letargo tras unos años bastante insulsos para los aficionados no fanáticos de esta disciplina deportiva. **EA Sports** quiere aprovechar el tirón y saca a la venta un título que nos traslada a los inicios de un piloto en el «gran circo». De esta manera, tras conseguir la licencia y recibir las primeras ofertas de las escuderías más modestas, seremos nosotros los que con nuestras actuaciones consigamos ir subiendo de categoría. Tendremos 4 temporadas para lograrlo, desde 1999 hasta 2002, es decir, hasta el año de **De la Rosa**. Además de este modo Historia incorpora el típico modo de carrera libre, en el que podremos tomar la personalidad de cualquiera de los pilotos reales de cada uno de estos 4 años. Por desgracia aún no está **Alonso** a los mandos de su **Renault**, pero algo es algo. Quizá lo que nos gustaría sería que añadieran este modo al futuro nuevo *F1* y no lo vendieran meses después aparte, ya que ofrece muy pocas novedades como para justificar su compra. Especial mención a la ambientación de los boxes y a la facilidad de navegación. Quizá el control se nos antoja un pelín sensible. En resumen, para fanáticos de la **F1**. THE SCOPE

Superlicencia

Antes de comenzar nuestra carrera como pilotos deberemos conseguir la llamada Superlicencia. Consistirá en superar unas cuantas pruebas de habilidad en la conducción. Es bastante sencillo.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Sports Programador > EA UK Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 1 Circuitos y coches > Todos los del mundial Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
XBOX	8,4	8,0	8,1	7,7
PS2	8,1	8,0	8,1	7,7




XBOX GLOBAL 8,1




PS2 GLOBAL 7,9

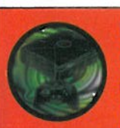
Gráficos: Aunque es un juego bonito de ver y con gran cantidad de coches, quiza no es tan espectacular como otros simuladores de conducción en general, y de Fórmula Uno en particular. Mejores los de Xbox.

Música / FX: La música pasa absolutamente desapercibida, siendo los protagonistas los efectos de sonido. No son antológicos, pero cumplen con su cometido, que no es otro que el de reflejar los de una carrera real.

Jugabilidad: El juego entretiene, pero no deja de ser un título basado en un modo de juego. Quizá se deberían haber ahorrado el juego, e incluirlo en el próximo F1 2003 como un aliciente de compra. Ahí sí tendría sentido.

Duración: Aunque llevará su tiempo llegar a convertirnos en estrella, el caso es que es probable que no nos apetezca acabarlo y si jugar al modo normal. Si tenéis F1 2003, no os esperéis nada diferente.

MEJOR VERSIÓN



Los menores tiempos de carga y la mayor calidad gráfica de las texturas nos decantan por Xbox.

a Fondo

GAME BOY ADVANCE

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

Los enemigos finales no son imposibles de derribar, sólo averigua cuál es su punto débil.

El año pasado **Crash** realizó su primera incursión en **GBA**, pero el título decepcionó en aspectos imperdonables en un plataformas. Los programadores de *XS* no ajustaron el control del marsupial y la jugabilidad se hacía insostenible en ciertos saltos y movimientos. Ahora **Vicarious Visions** ha corregido sus errores y nos presenta *N-Tranced*. El manejo es preciso y recuerda al utilizado en consolas de última generación, pero por lo demás es más de lo mismo (fases de *scroll* lateral, alternadas con niveles de Modo 7 y enemigos de final de fase). Sin duda, la única novedad es la opción multijugador con dos modos de juego y la posibilidad de activar uno nuevo al conectar *Crash 1* y *2* (ediciones de **GBA**) a través del *Link Cable*. **ANNA**

En el modo Historia accederás a fases en las que deberás conducir una esfera hasta la meta o hacer esquí acuático.

Género > Plataformas Formato > Cartucho (64MB) Compañía > Universal Interactive Programador > Vicarious Visions Jugadores > 1-2 Niveles > 40 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí













GAME BOY ADVANCE

CASTLEWEEN



*En **Castleween** el principal objetivo es liberar las almas de los amigos de **Alicia** y **Greg** que han sido encerradas en tarros de cristal. Sólo de este modo podrán desvelarte determinados secretos de la historia.*

Inspirado en la noche de *Halloween*, **Wanadoo** presenta un título cuando menos entretenido. Un plataformas infantil con dosis justas de dificultad y una mecánica peculiar en el que el usuario podrá cambiar de personaje a lo largo de los 15 niveles de la aventura. **Alicia** disfrazada de bruja, y **Greg** de demonio, son los protagonistas; dependiendo a quién escojas adquirirás unas habilidades específicas y serás más fuerte ante ciertos desafíos. Así pues, las hechiceras no atacarán a la chica y los diablos al chico, pero a la inversa sí. ¿Interesante? El control es preciso, la música misteriosa y posee algunas voces digitalizadas. ***Castleween*** no está mal, pero comparado con otros títulos dirigido al mismo público resulta «soso» y corto, se echan en falta más opciones como los minijuegos. **ANNA**

Género > Plataformas Formato > Cartucho (32MB) Compañía > Wanadoo Programador > Magic Pockets Jugadores > 1 Niveles > 15 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords













GAME BOY ADVANCE

SPONGEBOB: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN

Dirigido a los pequeños seguidores de **Bob Esponja**, ***Revenge Of The Flying Duchtman*** despliega una mecánica simplificada al máximo, un llamativo colorido y ligeros destellos de humor. Es el típico cartucho para niños, tan fácil de jugar como sencillo de olvidar. Seguramente acabará cogiendo polvo en el fondo de la estantería en cuanto salga al mercado otro nuevo juego protagonizado por el entrañable personaje del canal infantil de TV **Nickelodeon**. Resulta sorprendente ver la firma de **Vicarious Visions** tras este juego. La misma gente que nos deslumbró con el magistral *Bruce Lee: Return Of The Legend* nos ha decepcionado, y mucho, con este producto tan mediocre. **NEMESIS**



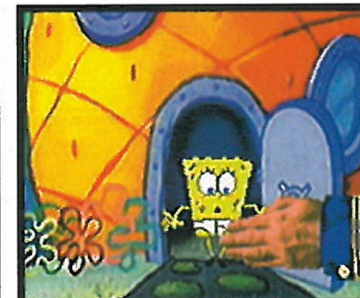


Eso sí, es imposible negar el encanto de este personaje.



La mecánica no varía mucho a lo largo de las fases: simplemente hay que saber utilizar las diversas clases de burbujas.





Género > Plataformas Formato > Cartucho Compañía > THQ Programador > Vicarious Visions Jugadores > 1
Mundos > 11 Fases > 21 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Passwords









GLOBAL 7,2

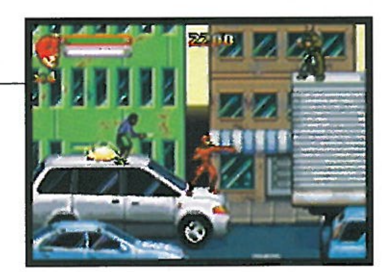


DAREDEVIL



Los 40 extras ocultos son lo mejor de este cartucho. Podrás ver la portada del primer cómic en el que aparecía DareDevil o imágenes del filme.

El único, de momento, juego basado en la película de *DareDevil* deslumbra en los primeros segundos por la gran paleta de colores mostrada en pantalla. El problema es que sus programadores no han sabido acompañarla de una animación a su altura. Los *sprites* son minúsculos y están mediocremente animados. Lejos de mostrar sus superpoderes, el Hombre Sin Miedo no hace más que recibir palizas de todos los personajes, sin que sus cortos brazos puedan impedir que le pateen constantemente. Todo ello contrasta con la gran atención que ha puesto **Criptonite Games** por los extras, que incluyen desde ilustraciones, imágenes de la película, la posibilidad de jugar con el traje original de Daredevil o ver la portada de su primera aparición en un cómic de **Marvel**. Gracias a ésto, ***DareDevil*** no es un desastre total, pero como juego, *Spider-Man* de **GBA** es rotundamente superior. **NEMESIS**



Género > Beat'em-up Formato > Cartucho Compañía > Encore Software Programador > Criptonite Games Jugadores > 1
Fases> 23 Extras a desbloquear > 40 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Passwords

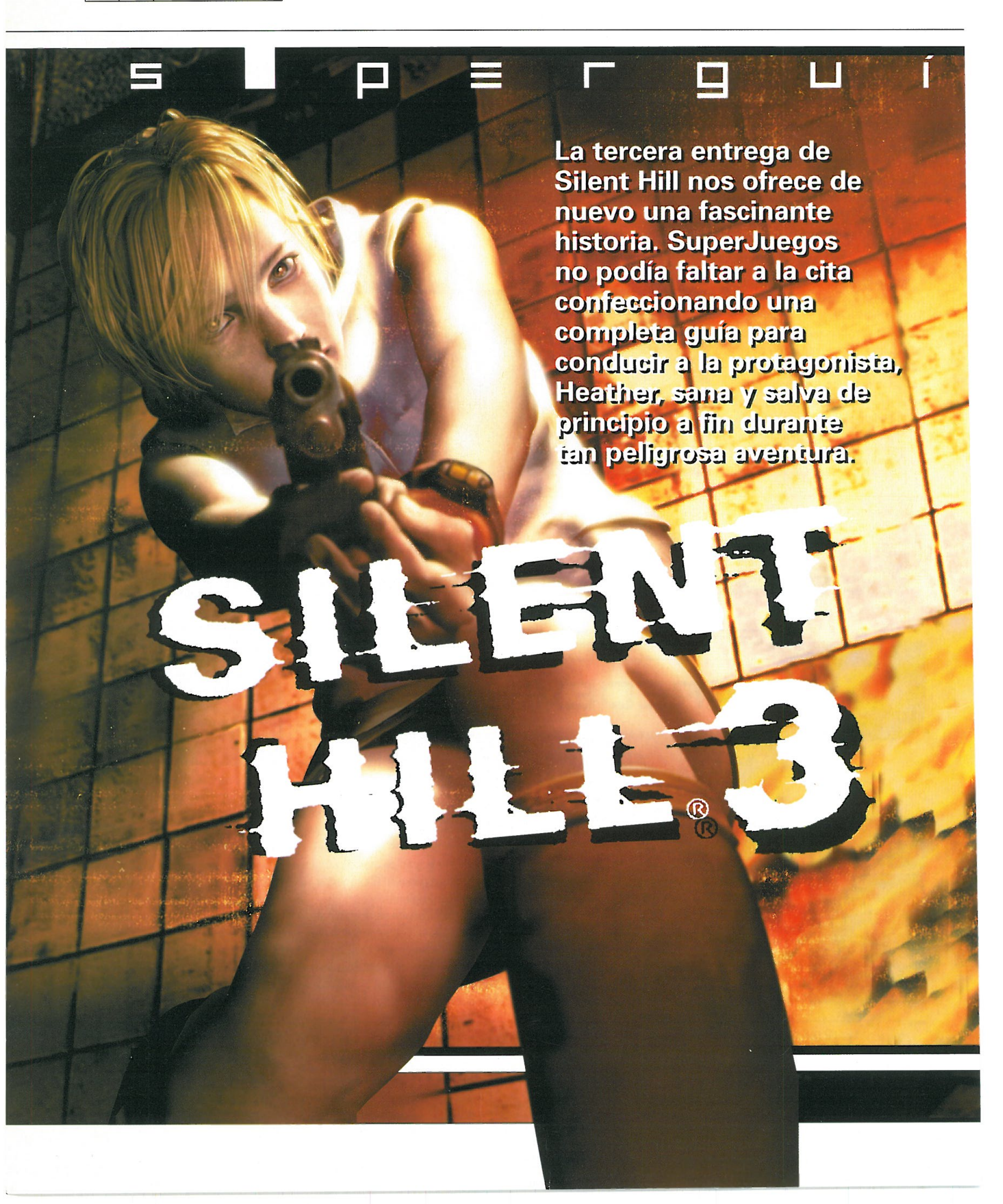






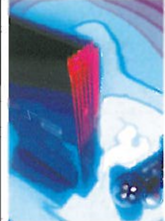





superguía
La tercera entrega de Silent Hill nos ofrece de nuevo una fascinante historia. SuperJuegos no podía faltar a la cita confeccionando una completa guía para conducir a la protagonista, Heather, sana y salva de principio a fin durante tan peligrosa aventura.
SILENT HILL® 3



SILENT HILL 3



PRÓLOGO

Heather aparece en un solitario Parque de Atracciones. Sólo hay una puerta metálica de color verde como salida, bajo el letrero «Souvenir Avenue». Nada más pasar avanza hacia la derecha y la tercera puerta te conducirá a una tienda. No hay nada relevante, así que continúa por el paseo a la derecha y cuando la cámara enfoque una pequeña puerta de madera junto a un farol, entra. Esquiva los monstruos y ve hacia la verja, al otro lado está la entrada a la montaña rusa. Inspecciona el lugar hasta encontrar una escalera metálica. Cuando llegues arriba abre la puerta para acceder a los raíles de la atracción. No te quedará más remedio que seguir una dirección hasta que tenga lugar una secuencia.

Después **Heather** se despertará en la cafetería de un centro comercial. De todas formas, si los monstruos terminan con la chica antes de llegar a la montaña rusa, **Heather** aparecerá también en la cafetería.

CENTRO COMERCIAL

Después de la serie de escenas que se suceden al principio, **Heather** se encuentra en uno de los lavabos del centro comercial. El símbolo rojo sobre el cristal sirve para grabar partida y aparece siempre señalado en los mapas. Después dirige a la chica a la ventanilla del fondo y saldrás al callejón. Aquí sigue hacia la niebla hasta que aparezca una puerta en primer plano. Sólo hay una puerta abierta al final del pasillo. En el vestíbulo ve hacia la tienda que tiene el cierre metálico a medio cerrar. Cuando entres verás una secuencia y después podrás salir por la puerta detrás del mostrador. En una de las paredes del pasillo está colgado el mapa del centro comercial. Finalmente sal por la puerta con la palabra «Exit» y sube a la segunda planta. Aquí primero sigue por la sección más corta del pasillo y entra por la puerta con el cartel «No Smoking» que conduce al vestíbulo de la segunda planta. Busca la tienda llamada «Helen's Bakery». En su interior puedes coger un par de PINZAS. Ahora vuelve al corredor anterior y ve hasta la última puerta de la derecha, hay un punto para guardar partida. También verás que bajo los palés hay una LLAVE, utiliza las pinzas para alcanzarla. Regresa al vestíbulo y con la llave podrás entrar en la librería «My Bestsellers». Coge los cinco volúmenes de la «Antología de Shakespeare» que hay esparcidos por el suelo. Justo encima hay un hueco en la estantería para colocarlos, hazlo en el siguiente orden: V, I, II, III y IV. Verás que hay una clave numérica escrita en el lomo 3892 (puede variar, así que el objetivo será resolver el *puzzle* hasta que se forme la contraseña de cuatro cifras en el lomo de los cinco libros). Ahora ve a la puerta tras el mostrador e introduce el código que has obtenido para abrirla.

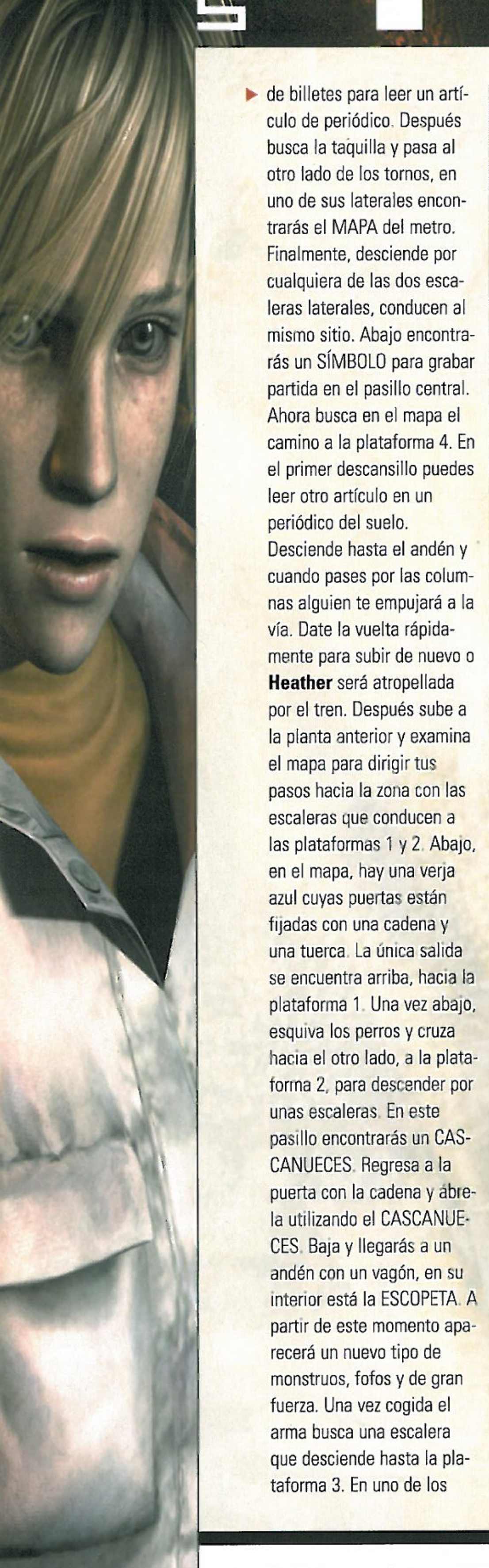
Heather verá por primera vez a **Claudia**. Al terminar la secuencia sólo puedes entrar en el ascensor que comenzará a moverse automáticamente. Cuando pare, **Heather** encontrará la radio. Sirve como un radar que detecta la presencia de monstruos con un zumbido que varía dependiendo de la distancia a la que se encuentren. Al salir del ascensor habrás llegado a la versión alternativa del centro comercial. El pasillo está infestado de perros, así que inspecciona el mapa y corre hacia la zona donde están los servicios. Puedes entrar en la segunda habitación comenzando por abajo a la izquierda. Sobre la cama hay un SÍMBOLO para grabar partida. Después continúa hasta el final del pasillo con una puerta doble. Ahora sigue el pasillo con el símbolo del teléfono y entra en la habitación junto al servicio de caballeros. Aquí encontrarás la LINTERNA. Después ve al lavabo de caballeros y recoge la LEJÍA. Finalmente sigue el pasillo hasta encontrar un cierre metálico destrozado. Pasa por debajo y llegarás al vestíbulo. Entra en la tienda con el cierre a medio echar y en uno de los percheros coge el CHALECO ANTIBALAS (si lo equipas reduce el daño recibido, pero hará que **Heather** sea más lenta). En otro podrás tomar una PERCHA. Regresa al pasillo anterior y ve hacia la zona donde se indican en el mapa unas escaleras mecánicas. Aquí es posible entrar en una sala con unas mesas. Sobre una cuelga una escalerilla que puedes alcanzar utilizando la PERCHA. En la tienda de las televisiones hay una con un SÍMBOLO para grabar partida. Después entra por la puerta que hay junto a las escaleras mecánicas de subida, a través de esta sala accederás a un pasillo. Síguelo hacia abajo y junto al ascensor podrás entrar a una habitación y de una vitrina rota coger una NUEZ.

Regresa al pasillo principal y sube por la escalera mecánica. Al llegar arriba métete en la primera puerta a la derecha. Examina el perro sobre la mesa y coge la LLAVE CALIENTE. Abandona el restaurante. Afuera verás otra puerta con una media luna dibujada. Es hora de bajar a la segunda planta por las escaleras mecánicas. Entra por la puerta a la derecha de estas últimas para llegar hasta el pasillo. Observa el mapa y verás que la puerta más alejada hacia la derecha está cerrada. Ábrela con la LLAVE CALIENTE, estarás en una cocina. Si sales por la otra puerta llegarás al vestíbulo central de la segunda planta. Si vas hacia la derecha te encontrarás primero con una puerta doble y un poco más adelante con una pequeña que está cerrada. Entra por la primera y coge el DETERGENTE. Finalmente sal por la puerta azul. En este corredor sólo hay otra puerta abierta, junto al ventilador gigante. Antes de entrar apaga el ventilador. Después pasa por la puerta y en el cubo vacío mezcla el DETERGENTE y la LEJÍA. Vuelve a activar el ventilador y, cuando vuelvas al pasillo, las polillas habrán desaparecido. Avanza hasta llegar a la esquina inferior derecha del mapa, entra en la sala junto a las escaleras para coger munición. Vuelve al pasillo y al llegar al final gira a la derecha para entrar por la primera puerta. Atraviesa la sala con el monstruo y accederás a una nueva zona. Primero ve hacia la izquierda del mapa y entra por la única puerta por la que puedes pasar. En una camilla hay una especie de TORNO con el que puedes romper la NUEZ de tu inventario y obtener un ÓPALO. También puedes aprovechar para grabar en esta sala. Cuando salgas en lugar de volver sobre tus pasos ve hasta el final del pasillo y abre la puerta para entrar en el vestíbulo central. Ahora tienes que subir por las escaleras mecánicas a la tercera planta y colocar el ÓPALO en la puerta con la media luna. Detrás está el vestíbulo central de esta planta. En el centro hay una pasarela con una escalerilla. Desciende con **Heather** para el primer enfrentamiento con un jefe final. Esquiva al gusano siguiendo con atención por qué agujero va a salir. Cuando abra la boca dispara y mantente a distancia cuando haga retumbar el suelo. Una vez hayas terminado con el bicho volverás al centro comercial en su estado normal. Sigue las indicaciones del mapa para llegar al metro (*Subway*). Cuando llegues volverás a ver a **Douglas**, el detective.

EL METRO

Heather tiene que buscar el andén que la conduzca a casa. Primero sigue el pasillo y al llegar al final gira a la derecha. Pasa por la puerta y llegarás a los servicios de la estación, inspecciona las máquinas expendedoras ▶





de billetes para leer un artículo de periódico. Después busca la taquilla y pasa al otro lado de los tornos, en uno de sus laterales encontrarás el MAPA del metro. Finalmente, desciende por cualquiera de las dos escaleras laterales, conducen al mismo sitio. Abajo encontrarás un SÍMBOLO para grabar partida en el pasillo central. Ahora busca en el mapa el camino a la plataforma 4. En el primer descansillo puedes leer otro artículo en un periódico del suelo. Desciende hasta el andén y cuando pases por las columnas alguien te empujará a la vía. Date la vuelta rápidamente para subir de nuevo o **Heather** será atropellada por el tren. Después sube a la planta anterior y examina el mapa para dirigir tus pasos hacia la zona con las escaleras que conducen a las plataformas 1 y 2. Abajo, en el mapa, hay una verja azul cuyas puertas están fijadas con una cadena y una tuerca. La única salida se encuentra arriba, hacia la plataforma 1. Una vez abajo, esquiva los perros y cruza hacia el otro lado, a la plataforma 2, para descender por unas escaleras. En este pasillo encontrarás un CASCANUECES. Regresa a la puerta con la cadena y ábrela utilizando el CASCANUECES. Baja y llegarás a un andén con un vagón, en su interior está la ESCOPETA. A partir de este momento aparecerá un nuevo tipo de monstruos, fofos y de gran fuerza. Una vez cogida el arma busca una escalera que desciende hasta la plataforma 3. En uno de los extremos hay una barandilla y desde ahí podrás ver una puerta iluminada por una luz roja. Salta a la vía e intenta abrir la puerta. No será posible y tienes que volver al andén antes de que el tren atropelle a **Heather**. Tras la secuencia sigue el tren para encontrar una de sus puerta abiertas. Una verja te bloqueará el camino, pero puedes abrirla; sin embargo, en la siguiente sección llegará un punto en el que no puedes seguir avanzando. Sube por las escaleras y cuando llegues arriba vuelve a descender para entrar por el último vagón del metro. Una nueva secuencia y **Heather** estará atrapada en el tren. Aprovecha para grabar partida y ve avanzando de vagón en vagón hasta que se detenga.

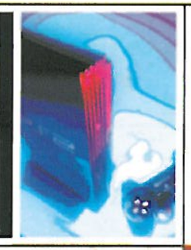
ESTACIÓN FANTASMA

Ahora te encuentras en una estación desconocida. Graba sobre el SÍMBOLO que hay en la pared y después sal por la única puerta que hay en el andén. Baja las escaleras y sigue por el corredor hasta alcanzar una puerta. En esta sección sólo hay una salida, la puerta azul. Sigue el corredor y entra por la primera puerta a la derecha, también azul, y en este pasillo sigue por la primera bifurcación a la izquierda. Entrarás por una puerta a una sala con el MAPA del paso inferior. Abandona la estancia por la otra puerta y sigue el pasillo todo recto hasta llegar a la primera puerta a la izquierda del mapa. Al final del túnel encontrarás una BOTELLA DE VINO. Después sigue, siempre mirando el mapa, la sección que va hacia la derecha. Pasa por la puerta metálica y avanza hasta encontrar una puerta azul que conduce a un largo pasillo. Cuando salgas te encontrarás en un corredor más ancho que sólo tiene una salida hacia la derecha del mapa. Tras pasar por la puerta metálica deja atrás el primer pasillo a la izquierda y entra en la segunda habitación. Aquí puedes grabar partida y rellenar la BOTELLA DE VINO con combustible. Regresa a la habitación anterior e introduce el queroseno en el depósito de combustible. Entonces activa el interruptor de la derecha y podrás descender por la escalerilla. Una vez abajo tendrás que subir por una serie de escaleras hasta alcanzar una puerta azul. Continúa hasta la siguiente puerta. En esta nueva sección consulta el mapa, sólo hay dos puertas más en la parte inferior. Entra por la de la izquierda, de color azul. Te conducirá a una sala donde puedes coger un SECADOR sobre una silla. Después regresa al túnel con el canal de agua en medio y entra por la gran puerta blanca. En este corredor sólo tienes salida por la puerta de la izquierda. Estarás en una especie de oficina del alcantarillado. Puedes examinar las notas que hay sobre el escritorio y también guardar partida en el SÍMBOLO. Accede a la siguiente sala, con el suelo ensangrentado. Si inspeccionas la pared a la derecha de la puerta verás que **Heather** localiza una salida, es decir, un ENCHUFE. Conecta ahí el SECADOR. Tras la secuencia, la chica podrá cruzar a salvo la pasarela. Pasa por la puerta con la manivela y sigue el pasillo hasta la siguiente puerta. Acabarás en un nuevo conducto con agua en medio. Consulta el mapa y verás un corredor que se dirige hacia la izquierda con una puerta al final. Ese será tu próximo objetivo. Avanza hasta que finalmente **Heather** se encuentre con una escalerilla que la llevará hasta un nuevo escenario.

LA OBRA

Heather está ahora en el exterior de un edificio en construcción. La entrada la conducirá a un pasillo que tienes que seguir hasta el final. Al pasar por esta puerta encontrarás unas escaleras. Será necesario subir hasta la quinta planta. Entra y examina una de las esquinas, de color más blanco que el resto de la pared. Puedes golpearla con el MAZO y encontrarás el SILENCIADOR (amortiguará levemente el sonido de los disparos una vez equipado). Después puedes examinar el colchón para echarlo por el agujero y lánzate al vacío. En esta sala pasa por un hueco de la pared y accederás a un andamio. Ve hacia la derecha de la pantalla y al final hallarás una ventana abierta. Sal de la habitación y sigue el pasillo hasta la puerta con letras moradas junto a un piloto de luz roja. Continúa avanzando recto en lugar de ir hacia los ascensores y pasa por la puerta del fondo. Después entra en la primera habitación que te encuentres, con un SÍMBOLO para grabar, un CAJÓN que no se puede abrir y el MAPA del edificio de oficinas. Regresa al vestíbulo de los ascensores (consulta el mapa) y sal por la puerta que da a las escaleras. Sube a la quinta planta. Mira el mapa y ve hacia la derecha, entra por la primera puerta a la izquierda (hacia *Gallery Of Fine Arts*). En esta sala hay un hueco en la pared y si lo examinas te dirá una leyenda «La Llama lo Purifica Todo». Depués pasa por la puerta junto a esta pared y mira el mapa para ir justo hacia el letrero *Gallery Of Fine Arts*. Al final del pasillo encontrarás un DESTORNILLADOR. Inspecciona ahora el otro lado del pasillo y encontrarás otra habitación con la KATANA. Regresa a la tercera planta, a la habitación donde está el SÍMBOLO para grabar partida y utiliza el DESTORNILLADOR en el cajón para coger una CUERDA. Ahora puedes volver a la quinta planta y dirigir tus pasos a la otra puerta del pasillo principal que todavía no has abierto, la que tiene un letrero azul y da acceso al pasillo inferior en el mapa. La primera puerta que se puede abrir nos conduce a una encerrona con un monstruo gordo, la segunda a una oficina donde puedes encontrar un GATO mecánico. Es hora de volver a la tercera planta donde debes inspeccionar uno de los ascensores que está ligeramente abierto. Utiliza el GATO y después la CUERDA. Con ella puedes bajar a la segunda planta. En este vestíbulo hay una máquina de bebidas con un





SILENT HILL 3

SÍMBOLO para grabar partida. De todas las puerta sólo se abre la que está junto al cartel de madera. Te conducirá a una habitación llena de muebles viejos, sal por la otra puerta a un baño de exposición y en la última sala encontrarás una bañera. Cuando la examines, el edificio de oficinas se convertirá en un lugar infernal. Abandona la sala y en la siguiente hallarás la salida al pasillo principal de la segunda planta. Ve hacia la izquierda y entrarás en un corredor con un SÍMBOLO para grabar partida y encima de una mesita hay una foto de **Heather**. Tras la puerta del fondo, la chica se encontrará por primera vez con **Vincent**. Después aparecerás automáticamente en la habitación de al lado. Recoge del estante el OXYDOL y lee el documento sobre el escritorio. Finalmente sal al pasillo y sube al ascensor. Sólo puedes ir a las plantas 1, 2, 4 y 5. Ahora tienes que descender a la primera planta, hay una puerta cerrada y en el extremo derecho del mapa está la única que puedes abrir. Busca la nevera y coge el HÍGADO DE CERDO de su interior. Antes de subir al ascensor lee el libro que hay a los pies del monstruo. Después sube a la quinta planta. Desde el vestíbulo principal sólo puedes abrir una puerta que da a un pasillo. Consulta el mapa y ve hacia abajo, entra por la primera puerta que está abierta en la pared de la izquierda del mapa. Hay un cigarro encendido y puedes coger unas CERILLAS. Hay otra puerta abierta pero no conduce a ningún sitio, y si sigues hacia el fondo del pasillo podrás acceder a un nuevo corredor con una puerta doble. Cuando entres llegarás a una sala con un SÍMBOLO para grabar partida y con un cuadro. Combina el HÍGADO con el OXYDOL y utiliza las CERILLAS en el cubo bajo el cuadro. Éste desaparecerá revelando una puerta. Baja las escaleras y lee el resto del cuento sobre la mesa para después entrar por la puerta a la cuarta planta. Avanza por el pasillo y abre la puerta que da a los ascensores pero sin entrar por ella. Continúa hacia delante, la siguiente puerta te lleva a una habitación con diferentes suministros. Después continúa por el pasillo y pasa por la puerta del final. En el siguiente corredor continúa hasta el fondo y llegarás a una sala donde puedes coger una MONEDA DE PLATA de una mesa. Utilízala en la máquina expendedora de bebidas y dentro de la lata hallarás la LLAVE DE SEGURO DE VIDA (esta oficina se encuentra en el mapa como *Elberton Life Insurance* en la primera planta). Es hora de regresar a la primera planta. Consulta el mapa y dirígete a la puerta que está cerrada en la parte izquierda. Cuando la abras tienes que ir hacia la parte inferior del mapa y sólo hallarás una salida hacia una sala llena de rastros ensangrentados. En una de las camillas está el final del cuento, al leerlo tendrá lugar una secuencia. Cuando termine ne ve hacia el lugar donde aparece el monstruo señalado en el mapa, en su lugar encontrarás una puerta que te conduce al exterior. Sigue la calle por la acera izquierda y no tardarás mucho en encontrar un callejón. Al final está la puerta de los apartamentos donde vive **Heather**. Dentro del edificio inspecciona las puertas y avanza hasta llegar al descansillo con los buzones y un SÍMBOLO para grabar partida. Al lado está el apartamento de **Heather**. Ella utilizará la llave automáticamente para entrar. Tendrá lugar una secuencia tras la cual tendrá lugar un enfrentamiento contra un nuevo jefe final. Espera a que te ataque sin perderle de vista, esquiva su embestida y utiliza la *Katana* para lanzarle unos cuantos sablazos. Repite la operación hasta terminar con él y verás una nueva secuencia. Al final sal de la habitación. En el salón, una puerta conduce al rellano y otra a la habitación de **Heather**. Ya en el rellano puedes salir al exterior por la puerta junto al SÍMBOLO para grabar partida. **Douglas** te estará esperando. Cuando terminen todas las escenas, **Heather** estará en el motel *Jacks Inn* de **Silent Hill**.

HOSPITAL BROOKHAVEN

Tu objetivo será dirigirte al hospital *Brookhaven*. Guíate por el mapa. Puedes hacer una parada en el camino y entrar en *Heaven's Night*, el bar que aparecía en *Silent Hill 2*. Nada más entrar en el hospital ve hacia la primera puerta que ves, es la Recepción. Aquí puedes encontrar el MAPA del hospital y un SÍMBOLO para grabar partida. Después sal al pasillo, ten cuidado con las enfermeras, y mira el mapa para ir a la *Visiting Room*. Lee el diario de **Stanley Coleman**. De vuelta al corredor verás que la puerta a las escaleras está cerrada por el momento. Ya sólo queda por abrir la entrada al pasillo de las habitaciones. En la C2 hay tres enfermeras esperándote. En la C4 hay una serie de objetos pegados a la pared, más tarde hay que coger la llave. Ahora toma el ascensor a la segunda planta. Entra en la sala llamada *Woman's Locker Room* y coge del armario el QUITAESMALTE y el PERFUME. Tan sólo queda una puerta por inspeccionar en el pasillo. Está cerrada y necesitas una clave. Junto a la entrada hay un cartel con las pistas necesarias para resolver el enigma haciendo una serie de cálculos. De cualquier forma, el número es 8634. Una vez abierta estarás en el corredor de habitaciones de la segunda planta. Entra en la primera sala a la derecha. Hay un cadáver y si lo examinas verás que tiene un tatuaje en el brazo «La hora de inicio es mi clave». Lee los documentos sobre el escritorio y vuelve al pasillo. Ahora dirígete a la habitación M4. Nada más entrar sonará el despertador. Inspecciónalo, desconecta la alarma y apunta la hora que esté marcando (varía en cada partida) porque ésa será la clave para abrir el maletín sobre la cama. En su interior hallarás una CÁMARA INSTANT. Después, en la sala M5 encontrarás tres enfermeras y algún suministro para tu inventario. Finalmente, regresa a la primera planta para coger la LLAVE DEL HUECO DE LA ESCALERA en la habitación C4. Con este objeto en el bolsillo ▶



S U P E R G U Í

puedes abrir el acceso a la escalera que hasta ahora había permanecido cerrado. Baja al sótano y entra en la sala *Store Room*. Verás que hay un hueco sospechoso entre el armario y la pared con un rastro de sangre. Utiliza la CÁMARA INSTANT para obtener un código, 4658 (varía en cada partida, así que apúntalo). Afuera, junto al ascensor puedes coger un nuevo arma, la METRALLETA. Después sube por la escalera hasta la tercera planta. Nada más salir ve hacia la *Special Treatment Room*, en una de las cuatro habitaciones hay un capítulo más del diario de **Stanley Coleman**. Tras leerlo ve a la *Store Room* donde hay un SÍMBOLO para grabar partida. Ahora ve hacia la puerta que da paso al corredor de las habitaciones de la tercera planta. Tienes que introducir el código que conseguiste con la Cámara *Instant* en el sótano, en este caso 4658, si no funciona consulta en el inventario la foto que tomaste. En la sala S1 hay suministros y una revista con una interesante historia. En la S7 encontrarás una nueva entrega del diario de **Stanley Coleman**. En la S12 examina el teléfono y escucha la conversación que mantiene **Heather**. Cuando cuelgue el teléfono acude a la segunda planta y junto a la habitación M6 habrá aparecido una nueva puerta. Conduce a un pasillo. Tienes que seguir sorteando una serie de puertas levadizas, debes ir corriendo hasta alcanzar una puerta. Después llegarás a un lugar con un SÍMBOLO para grabar partida que en esta ocasión tan sólo servirá para activar un vídeo. Después sigue el pasillo hasta alcanzar una puerta que te lleva a un habitáculo con una escalerilla. Asciende y al final saldrás a la tercera planta de la versión alternativa del hospital *Brookhaven*. En la habitación S3 tienes un SÍMBOLO para grabar partida. Y en la *Examining Room* 4 verás un cubo lleno de sangre bajo un cadáver. Después sal a la *Day Room* para llegar al pasillo del ascensor. Aquí entra primero en el *Store Room*. Contempla en el espejo cómo algo extraño comienza a recubrir el cuerpo de **Heather**. Prueba a abrir la puerta hasta que finalmente ceda. Ahora baja en el ascensor a la planta B3. Verás una serie de camillas con números. Después mirá el cuadro que hay en la pared y verás que en él hay una serie de números romanos en unas casillas. Las casillas indican la disposición de las camillas en la habitación (es la misma que aparece en el cuadro, las casillas derechas corresponden a la parte derecha de la sala y las izquierdas a la parte izquierda) y el número, el orden en el que deben introducirse en el candado la cifra que aparece en el frontal de cada camilla para abrirlo. Como éstos varían cada vez toma nota de ellos, por ejemplo, en este caso serían IV, I, II, III que se corresponderían a 2761. Cuando abras el horno obtendrás la LLAVE INCINERADA. Finalmente sube a la segunda planta. Entra en el *Woman's Locker Room* y de la papelera coge la BOLSA DE PLÁSTICO. En el *Man's Locker Room* encontrarás un teléfono dentro de una taquilla que da pie a una secuencia. Cuando termine sube a la tercera planta y rellena la BOLSA DE PLÁSTICO con la sangre del cubo de la *Examining Room 4*. Después baja a la primera planta. Aquí entra en la *Examination Room* donde hay un SÍMBOLO para grabar partida. Después utiliza la LLAVE INCINERADA para abrir la sala *Day Room* por la que llegarás al pasillo de las habitacione de la primera planta. En la C1 encontrarás una nota bajo la cama y tres enfermeras. En la C4 hay un SÍMBOLO para grabar partida. Después en el altar utiliza la BOLSA de plástico con sangre. Entonces aparecerá una escalerilla. Desciende por ella para enfrentarte con **Leonard**. La Escopeta es un buen arma para liquidar a este monstruo. Sigue sus evoluciones bajo el agua para evitarle cuando se levante cerca de la chica. Cuando **Heather** se despierte después del combate obtendrás el TALISMÁN. Ahora regresa a la habitación del motel *Jack's Inn*. Te estará esperando **Vincent**. Después de la secuencia consulta el mapa y ve hacia la derecha por *Nathan Avenue* para llegar al Parque de Atracciones.

PARQUE DE ATRACCIONES

Nada más entrar sólo hallarás una puerta de color verde como salida. Cuando la traspases ve hacia la derecha y no tardarás en llegar a la tienda de *souvenirs*, la que tiene un cartel junto a la puerta. Una vez dentro inspecciona las estanterías de la izquierda y cuando te alejes hacia la otra parte de la tienda oirás que algo ha caído. Vuelve para comprobar que son unas cajas que contenían un SÍMBOLO para grabar partida y la LLAVE DE MONTAÑA RUSA. Sal de la tienda y continúa hacia el fondo de la pantalla hasta llegar a la pequeña puerta de madera junto al farol. El otro lado está infestado de monstruos, ten cuidado y avanza, pasa por la puerta metálica y continúa pasando por la taquilla para subir por una escalera. Arriba **Heather** utilizará la LLAVE que acaba de encontrar en la cabina que controla la montaña rusa. Primero apaga el panel de control para después salir a los raíles de la atracción. Desciende hasta que **Heather** salte. Entonces se encontrará con **Douglas** en una secuencia. Al final la chica se despierta sobre una taquilla. En esta zona sólo hay una puerta que conduce al interior de la *Borley Haunted Mansion*. Dentro hay un SÍMBOLO para grabar partida en la taquilla. Después entra en la casa encantada. Una voz te irá guiando por las diferentes salas. En la primera han asesinado a una familia. La siguiente tiene una puerta cerrada, pero cuando intentes llegar a la otra y veas el cadáver podrás entrar por la primera. En los calabozos cae el techo. Antes de salir asegúrate de quitarte el CHALECO ANTIBALAS para que **Heather** pueda correr más rápido, la puerta tarda unos segundos en abrirse y cuando lo haga dará paso a un pasillo donde tienes que correr a toda velocidad. Si la luz roja te alcanza la protagonista morirá. Llegando al final del pasillo no intentes abrir la primera puerta, la salida se encuentra al final subiendo unos escalones. Tras ella se sucede un nuevo pasillo, corre hasta el final y saldrás al exterior. Esquiva a los monstruos y busca la única salida que hay. Más monstruos, si avanzas llegarás a una atracción del parque. A la izquierda hay una puerta metálica. Y frente a la entrada de la atracción verás otra puerta que no puede abrirse. Entra por la primera. Saldrás a una zona con monstruos, atraviésala y pasa por una puerta metálica a otro lugar del parque. Tiene un escenario, pero antes examina las filas de asientos porque en una de ellas puedes encontrar una CADENA. Después sube al escenario y recoge el ZAPATO ROJO. Regresa al lugar donde estaba la atracción. Ata un extremo de la cadena en la puerta que no se abre y el otro en la columna central de la atracción. Ve hacia la cabina de control y enciende el interruptor. La puerta se abrirá. Cuando pases, **Heather** volverá a ver a **Douglas**. Después entra por la puerta que hay frente a **Douglas** y llegarás a una zona con dos casetas. Entra primero en la del adivino, *Fortune Teller*. Lee unas notas sobre una silla para coger el CUADERNO DE DOUGLAS, una CABEZA DE MUÑECA y aprovecha




SILENT HILL 3

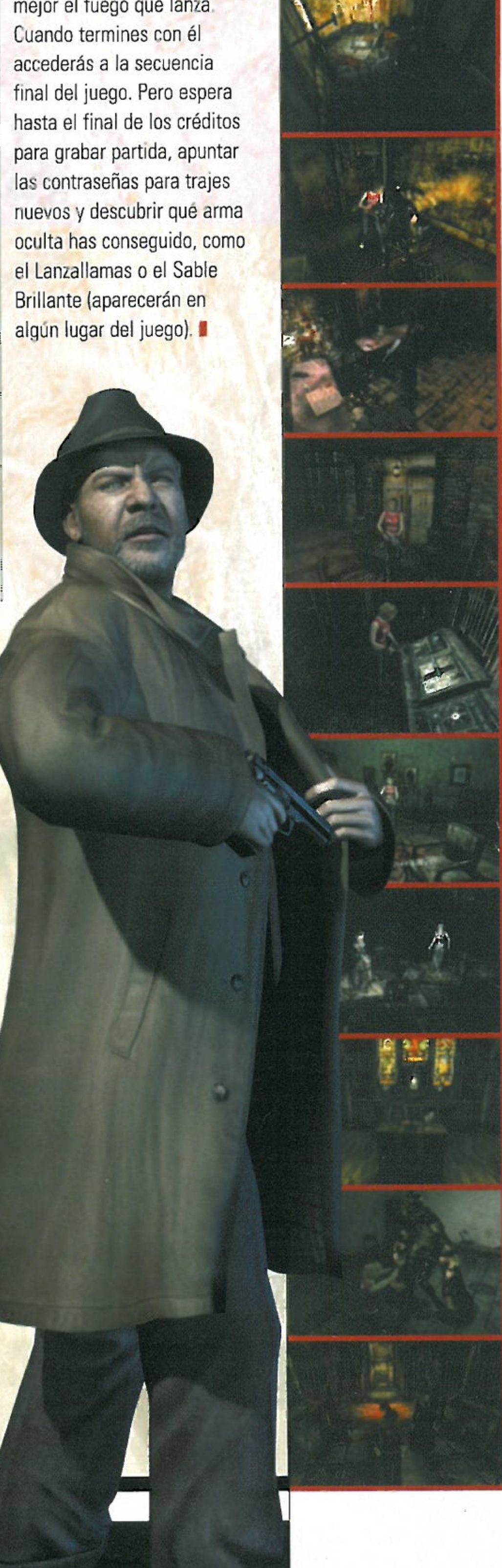
para grabar partida en el SÍMBOLO. Finalmente sal y entra en la otra atracción. Verás dos estatuas y en los raíles unas fotos que te darán la pista de lo que tienes que hacer. Dale el ZAPATO ROJO a la muñeca de Cenicienta y la CABEZA DE MUÑECA a Blancanieves. Después entra por la puerta de la izquierda. En esta sección hallarás otra puerta que te conduce a una nueva zona. Avanza y llegarás a ver un puesto de comida y bebida. En su mostrador hay unas notas del padre de **Heather**. Inspecciona la zona y comprobarás que sólo hay una salida a través de una verja metálica. Detrás se encuentra un parque y la atracción del tiovivo. Sube y comenzará el combate contra otro monstruo. En primer lugar lee la nota que hay en el único caballo que no se mueve. Después emplea la *Katana* para liquidar al resto de caballos. Después aparecerá el *alter-ego* de **Heather**. La mejor arma es la Escopeta, combinándola en los ataques a corta distancia con la *Katana*. Tras cuatro apariciones, el monstruo desaparecerá y podrás abandonar el tiovivo a través de un túnel que lleva a una puerta. Detrás de ésta hay un pasillo con inscripciones en las paredes y una escalera al final.

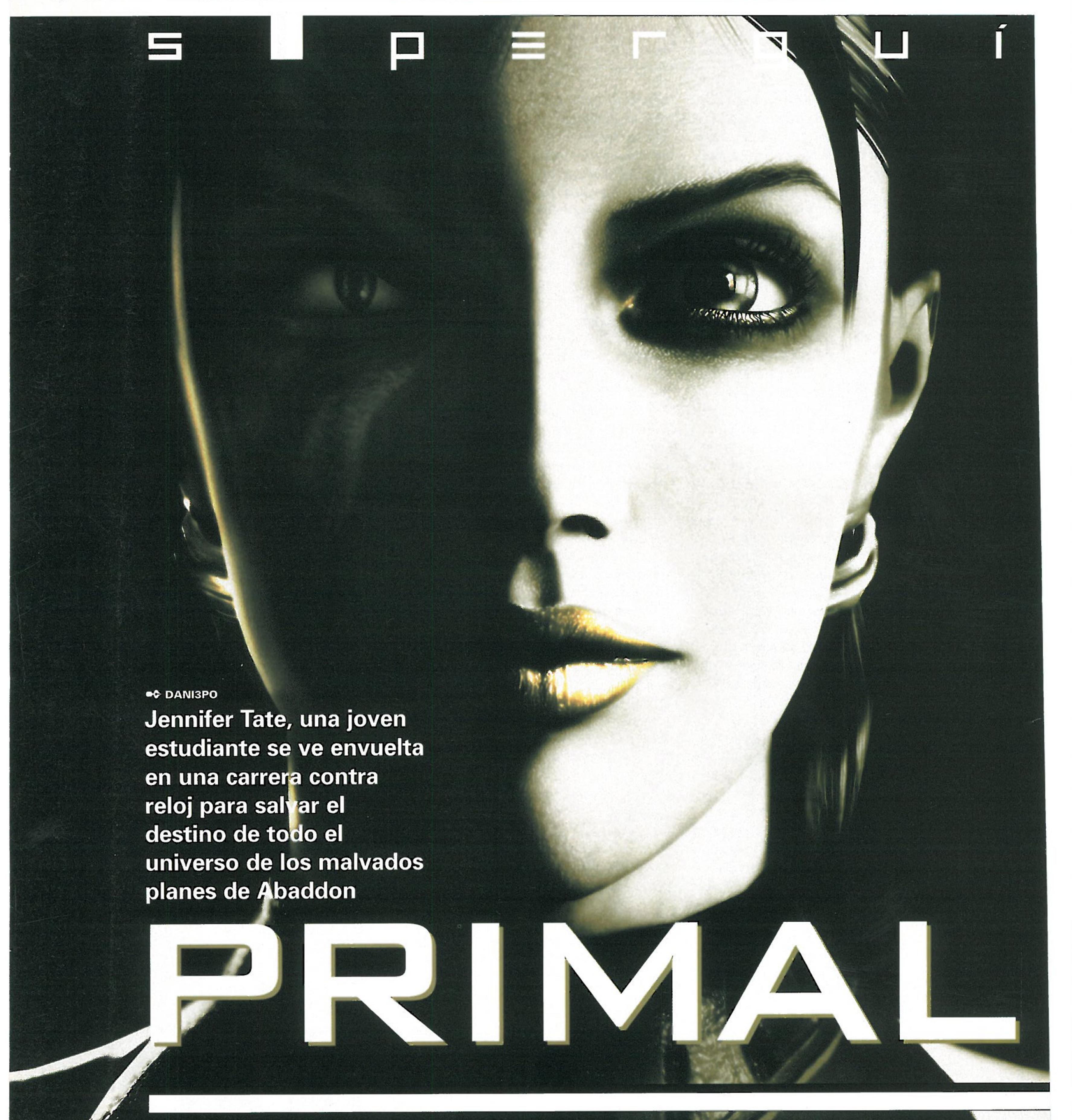
LA IGLESIA

Finalmente llegarás a la iglesia y tendrá lugar una escena con **Claudia**. En el altar hay un SÍMBOLO para grabar partida y en la parte de atrás una carta del tarot, OJO DE LA NOCHE. A la derecha del altar hay una puerta con dos faroles, entra. En una pared verás un dibujo, cógelo es el MAPA de la iglesia. Al lado está la puerta del confesionario. Entra y examina la ventanilla para escuchar una confesión, cuando ésta termina te darán dos opciones:

1.- Yo te perdono.
2.- No digas nada.

Es la única bifurcación que hay en el juego. Después abandona el confesionario y sigue el pasillo. Te encontrarás con una PUERTA que está cerrada, recuérdala porque no se distingue muy bien en el mapa y luego vas a tener que regresar para abrirla. Ahora entra por la otra puerta, te conduce a una sala con un monstruo, esquívalo y sal. Has llegado a un pasillo en forma de T. Primero entra en la puerta de la derecha, da paso a una habitación. Aquí coge la CINTA DE CASETE y lee unos papeles sobre la mesa. Abandona la estancia y abre la puerta izquierda para llegar a un corredor. En un lateral hay un cuadro de un ángel, examínalo, por ahora no puedes hacer nada más. Finalmente ve hacia la siguiente sala. Verás tres cuadros, inspecciónalos, y un gran SÍMBOLO para grabar partida. Después sal al pasillo y examina el cuadro del ángel varias veces probando diferentes posiciones y distancias. Al final **Heather** descubrirá algo y aparecerá la opción para moverlo dejando libre una puerta. El siguiente pasillo tiene otra entrada a un nuevo corredor con cinco puertas y un elevador. Sólo se abre la última que conduce a una biblioteca. Lee el libro que hay en la parte izquierda. Recoge la carta del tarot LUNA y aparecerá otra vez **Vincent**. Entonces **Heather** tomará automáticamente el libro LEYES MÍSTICAS. En otra estantería hay un libro sobre tarot que también puedes leer. Después baja en el ascensor. Estarás en un corredor con seis puertas. Entra primero en la puerta de la parte superior. Avanza y ve hacia la sala que hay en la parte inferior. Estarás en una habitación. En la cama hay un diario. Sal y entra por la otra puerta del pasillo. Llegarás a la morgue y en un cadáver puedes coger la carta del tarot EL COLGADO. Después entra por la puarta de la parte inferior. En el siguiente pasillo avanza rápidamente hasta la última puerta y entra. Ahora pasa por la primera puerta a la izquierda. Esquiva dos monstruos y accede al próximo pasillo. Camina lentamente y cuando la cámara tome una perspectiva aérea examina las huellas de sangre que aparecen misteriosamente en el suelo. **Heather** descubrirá una sala con una puerta que lleva a una habitación de hospital. En el libro coge la carta del tarot EL LOCO. Retrocede hasta el pasillo donde te quedan por abrir dos puertas. La última te conducirá a la habitación de **Alessa**. Allí coge la LLAVE DE LATÓN y lee el bloc de notas. También puedes grabar partida en el SÍMBOLO. Con la llave sube a la puerta que había cerrada en la primera planta. Descubrirás un nuevo pasillo, la primera puerta conduce a una clase. El pupitre central tiene un texto grabado en la madera. Sal por la otra puerta de la clase al pasillo y accede a la primera habitación que aparece a la izquierda del mapa. Hay unas cartas y un radiocasete en el que puedes utilizar la CINTA para escuchar una reveladora conversación. La sala adyacente tiene la carta del tarot SACERDOTISA, una tarjeta de cumpleaños y el diario de **Claudia Wolf**. La última sala que te queda por visitar es un nido de monstruos. Ahora comprueba que tienes las cinco cartas del tarot y dirige tus pasos hacia el sótano, a la habitación de **Alessa**. Lee el libro sobre la cama, tiene las pistas para colocar las cartas en la puerta. Es una cuadrícula de tres por tres. Tienes que colocarlas en el siguiente orden. En la fila izquierda, en la parte superior, EL OJO DE LA NOCHE. Debajo la SACERDOTISA. Deja la fila del medio vacía y en el hueco superior derecho coloca la LUNA y debajo EL LOCO. Finalmente, en el espacio intermedio de la fila inferior coloca EL COLGADO. Si lo has hecho correctamente la puerta se abrirá. Es un buen momento para grabar partida porque se acerca el final. Cuando entres sigue el largo pasillo descendente hasta llegar a una gran puerta. Entonces verás una larga secuencia. Cuando ésta termine tan sólo tienes que utilizar el COLGANTE que le regaló **Harry** a **Heather**. Nueva escena y después salta con la chica al hueco que se ha abierto en el suelo. Ahora te encuentras en la guarida del último engendro del juego. Equipa el chaleco antibalas y la pistola. No te coloques muy cerca para evitar sus ataques y esquivar mejor el fuego que lanza. Cuando termines con él accederás a la secuencia final del juego. Pero espera hasta el final de los créditos para grabar partida, apuntar las contraseñas para trajes nuevos y descubrir qué arma oculta has conseguido, como el Lanzallamas o el Sable Brillante (aparecerán en algún lugar del juego). ■





DANI3PO

Jennifer Tate, una joven estudiante se ve envuelta en una carrera contra reloj para salvar el destino de todo el universo de los malvados planes de Abaddon

PRIMAL



PRIMAL

5

SOLUM

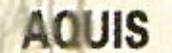
Tras la impactante secuencia de introducción, en la que serás testigo del rapto de **Lewis** y el ataque a **Jennifer**, **Scree** te sacará de tu estado de coma y te llevará al mundo de **Primal**. Tu destino será el *Nexus*, una especie de distribuidor de energía que une las cuatro zonas de que consta. Aquí lo único que tienes que hacer es seguir a tu compañero hasta la fisura astral (esa especie de portal circular) que te llevará a *Solum*, el primero de esos cuatro territorios. *Solum* es un paraje inhóspito, donde no llega la luz del Sol y el invierno es eterno. Está habitado por los *Ferai*, una raza de cazadores fuerte y noble. Nada más llegar te encontrarás con una puerta por la que no podrás pasar, ya que unos soldados de esta especie la custodian. Así pues, deberás encontrar otra ruta. Al Sureste (SE) hallarás una cueva, pero **Jen** se negará a pasar por los seres que la habitan. Toma el control de **Scree** y atraviesa esa cueva. Sal de nuevo al exterior y entra en la siguiente. Allí toma una antorcha ardiendo y vuelve a donde están las criaturas. Enciende con la antorcha el pebetero y reúnete con **Jen**, que ahora podrá avanzar sin temor a ser atacada. Sigue el camino y verás una construcción de piedra con una puerta cerrada. **Scree** te enseñará cómo escalar este tipo de paredes. Cuando llegues al otro lado con la gárgola ábrele la puerta a **Jen** y continúa avanzando. Abre la gran puerta con la ayuda de **Scree** y estarás en la villa *Ferai*. Aquí conocerás a **Herne**, rey de los *Ferai*. Te pedirá que encuentres a su hijo desaparecido **Jared** y te dará un cuchillo con el que podrás de momento defenderte. Al otro lado de la zona hay un pozo por el que **Scree** puede bajar para llegar, si sigues adelante, a la ciudad. Para permitir que **Jen** llegue también a esta zona, deberás derribar un viejo árbol que se encuentra cerca de la cascada. Cuando lo hayas hecho, toma el control de la joven y atraviesa el precario puente. Una vez juntos, sube por las escaleras y encontrarás una pequeña torre con la puerta cerrada. Si continúas por su fachada verás una pequeña abertura por la **que** Jen puede deslizarse. Entra y ábrele la puerta a tu compañero. Baja por las escaleras hasta encontrarte a un grupo de *Ferais*. Tras la escena dirígete a la cascada cercana y sube por el camino que la rodea. Al final encontrarás un muro muy debilitado. Para derribarlo, haz que **Scree** agarre la rueda de piedra y la deje caer desde lo alto de la rampa. Continúa y llegarás a la cabaña de **Jared**. En un lado encontrarás uno de sus cuernos. Tras la escena sigue por el Norte (N) hasta una puerta que **Jen** y **Scree** pueden abrir. En la siguiente zona los dos personajes tienen que tomar diferentes rutas. **Jen** deberá deslizarse por el saliente que rodea el abismo, mientras que **Scree** tendrá que bajar y volver a subir por la pared. Avanza un poco más y llegarás al puente que lleva a la capital *Ferai*. Avanza por él y tendrá lugar una escena con la reina. Tras ella comprobarás que las puertas de la ciudad se encuentran cerradas. Para entrar **Jen** tendrá que deslizarse por un saliente a la izquierda y **Scree** atravesar el hueco escalando por la pared. Entra por la abertura en el muro. Sal y te encontrarás en el barrio pobre. Dirígete al Suroeste (SW) del mapa y entra en la siguiente zona. Sube por las escaleras que se encuentran justo antes de las que están bloqueadas. Entra en la casa, escala en bloque y salta a la siguiente vivienda. Baja las escaleras y rompe los barriles para acceder a la salida. Sube las escaleras en la siguiente zona y sal de la casa. Agáchate para poder avanzar por la abertura en la pared y te encontrarás en una nueva parte de la ciudad. Avanza hasta llegar al Gran Templo. Encuentra las piedras que hacen falta para que **Scree** posea la esatua y, una vez que lo haya hecho, ilumina la puerta para que se abra. Una vez dentro tendrá lugar una escena con **Herne** en la que conseguirás la transformación en *Ferai*. Ve a la parte trasera del templo y podrás saltar la puerta y llegar al otro lado. Déjate caer y activa la palanca para que **Scree** pueda seguir avanzando. Continúa por el camino hasta las tierras de caza. Llega al campamento de los *Ferai* y, tras la escena, dirígete al Sur (S) hasta una nueva zona que lleva a la Necrópolis. Para abrir la puerta, usa la antorcha en la estatua y haz que **Scree** la posea. Sin embargo, observarás que falta una gema necesaria para que se abra. Vuelve al campamento de los *Ferai* y te la dará el jefe de la tribu. Colócala en la puerta de la construcción y podrás acceder al interior. Baja por las escaleras y toma el camino Oeste (W). Sigue el corredor de las celdas. En la última se encuentra **Jared**, el heredero. Te explicará la situación en palacio y te pedirá que encuentres una llave por él. Usa la fisura astral más cercana para llegar al Gran Templo. Haz lo mismo que hicieron los guerreros *Ferai* en la escena que viste la primera vez que visitaste este lugar. Salta bajo tu nueva forma y abre la puerta para **Scree**. Sigue por la cocina y sal a la plaza. Dirígete al gran edificio con las puertas cerradas en el Este (E) de la plaza y rodéalo para poder entrar. Continúa hasta una puerta donde deberás enseñar la insignia que te dio **Jared** para poder entrar. Avanza hacia el N hasta llegar a las alcantarillas. Para seguir adelante, **Jen** tendrá que escalar por las escaleras del S y deslizarse, mientras que **Scree** tan sólo debe ascender por el muro. Cuando ambos se encuentren en el otro lado, asciende por la escalera para llegar a la cárcel. Entra en una de las celdas y sube el bloque para llegar a la parte superior del complejo. Sal de nuevo al corredor y sube hasta llegar al Coliseo. Aparecerá **Belazhur**, lugarteniente de *Abaddon*. Para poder combatirle **Scree** deberá poseer la estatua de *Abdizur* y luchar contra él. Cuando huya utiliza de nuevo la estatua para abrir la puerta que permanece bloqueada. Avanza en dirección Este (E) por el patio y entra en la casa del N. Continúa por la casa hasta desembocar en un espacio abierto. Dirígete a los barracones cercanos. Avanza hacia el W. Para poder abrir la puerta en el puente, haz que **Jen** se deslice dentro de la estancia que contiene la palanca. Abre la puerta para **Scree** y ambos accionarán el mecanismo. Sigue por el N hasta la puerta de paso. Déjala a un lado, ya que está cerrada, y sigue hasta llegar a un puente roto. Como de ▸





Supergu í

costumbre, cada uno encontrará su camino para atravesarlo. Después avanza hacia el Nordeste (NE), a la salida de esta zona. Abre el portón con la ayuda de **Scree**. Baja las escaleras. Después llegarás a las cocinas. Atraviésalas y sigue el camino hasta la estatua de invocación. Tras la explicación de **Scree**, la gárgola tendrá que escalar la torre y entrar en ella. Baja hasta el piso inferior y notarás que en una zona el suelo es más débil. Pon los jarrones en esta zona hasta que el suelo ceda y encontrarás una cuerda. Sube de nuevo y utilízala para que **Jen** pueda subir. Avanza por los pasillos oscuros inferiores y abre el gran portón. Baja por las escaleras y entrarás en la sala del banquete. La puerta del final se abrirá sola. Avanza por ella y sigue por el N hasta la sala del trono. Hazte con la llave del trono y aparecerá la reina. Tras el combate podrás entrar en la habitación de **Jared** (la que tenía la puerta de un color diferente) con la nueva llave. Sigue por el pasaje. Llegarás al patio de **Devena**, la reina. Dirígete a la zona S y entra por la puerta siguiendo el pasillo que baja. Toma el camino E hasta las habitaciones reales. Consigue las llaves al final de la estancia. Vuelve sobre tus pasos y esta vez toma el otro camino, el Oeste (W). Abre el pequeño portón y sigue hasta la habitación donde se encuentra la fisura astral. Úsala para volver a la Necrópolis. Ahora deberás dirigirte a la zona de las celdas y entrar en la primera. Haz que **Scree** escale por la pared. Abre la puerta para que **Jen** pueda entrar y sigue hasta el final del pasaje, donde deberás usar la llave. A continuación, entra en la habitación y tendrá lugar el enfrentamiento final contra los guardas de la falsa **Devena**. Cuando hayas acabado con todos ellos verás el desenlace de este mundo y volverás de nuevo al *Nexus*.



AQUIS

Tras el encuentro con **Arella** en el *Nexus*, llegarás al segundo de los reinos de **Primal**. Se trata de *Aquis*, un lugar sumergido donde habitan los *Undine*. **Jen** no sabe nadar, por lo que al comienzo tomarás el control de **Scree**. Lo primero que debes hacer es llegar al templo del centro. Avanza dejándote caer hasta que llegues a él. El *vortex* de su interior no te dejará subir. Busca el mecanismo que lo invierte y serás transportado arriba. Sigue subiendo las escaleras y te encontrarás con la reina. Tras la secuencia, deberás volver donde dejaste a **Jen** subiendo por los salientes hasta la superficie. Cuando llegues, la joven adquirirá la segunda de sus transformaciones que le permitirá desplazarse debajo del agua. Tu siguiente objetivo, una vez bajo la superficie acuática, es rescatar a la reina de su cautiverio. Tienes un tiempo limitado para hacerlo. Nada hacia el N a través del arco con las luces. Llegarás a la laguna. Busca una extraña estructura en forma de cabeza de pez. Cerca de ella hay una piedra de invocación que deberás utilizar para llamar a **Scree** (este mecanismo será muy utilizado durante tu estancia en *Aquis*). Haz que la gárgola posea la estatua del pez y así podrás abrirla. Dentro se esconde el mecanismo que liberará a la reina. Síguela hasta la entrada del complejo de purificación de agua. Tu misión será volver a ponerlo en funcionamiento. Avanza por el túnel hasta las cavernas sumergidas que siguen. Continúa por el SE pasando por las plantas con tentáculos hasta llegar a la sala de los ingenieros. Presiona el botón para abrir una puerta en la parte SW de la zona. Entra por ella. Para activar la estación de bombeo necesitarás realinear unos engranajes. Ve a la plataforma en la superficie del lado NE. Sal del agua, sube y vuelve a sumergirte al otro lado. Encontrarás una válvula. Gírala hasta que el primer engranaje se coloque correctamente. Vuelve a la zona anterior y haz lo mismo con la válvula que se encuentra en la plataforma que está al SW. Cuando los dos engranajes estén alineados, vuelve a la entrada y gira la válvula del fondo. La estación habrá vuelto a la vida. Ahora tendrás que hacer lo mismo con todas las subestaciones. Vuelve a la zona de la sala de los ingenieros. No entres en ella, esta vez presiona el interruptor para abrir la puerta cercana y haz que **Scree** entre por ella (para que aparezca tu compañero utiliza la piedra de invocación más cercana). Haz que avance hasta que se encuentre con una roca que puede mover. Hazlo y desaparecerá la corriente que impedía a **Jen** avanzar. Utiliza la fisura astral para volver a la laguna del templo. Dirígete a la entrada de la subestación en el lado Noroeste (NW). Abre la puerta y gira la válvula para activarla. Sal de la zona y dirígete a la laguna de la presa. Dirígete a la siguiente subestación, que se encuentra en el lado SE. Verás que la entrada está obstruida. Para poder penetrar en ella deberás subir a la superficie por la zona N y encontrarás un túnel que te conducirá directamente a su interior. Ponla en funcionamiento como hiciste con las otras y luego dirígete a la fisura astral del N. Vuelve a la playa, sumérgete y dirígete a la zona circular en el lado NW. Presiona el interruptor para abrir la puerta. Sigue nadando y da un empujón a la puerta para abrirla. Sube por la escalera y utiliza la piedra de invocación para llamar a **Scree**. Haz que entre por el túnel hasta llegar a la corriente de agua. Utiliza la roca para bloquearla. Ahora **Jen** puede avanzar por el pasaje. Sigue hasta encontrarte con el ingeniero y habla con él. Abre la puerta pulsando el interruptor que se encuentra en lo alto de la torre. Vuelve y entra por ella. De nuevo te encontrarás con una corriente, así que utiliza a **Scree** para avanzar. Llega hasta el final de la zona y gira la válvula para abrir la sala de control. Coge el trozo de escotilla y gira la válvula para poner en marcha el mecanismo. Vuelve a donde se encontraba el ingeniero y usa la parte que has encontrado. Mueve la palanca para liberarle y activa la subestación. Vuelve a la zona de la fisura astral y abre la última puerta. Avanza por el pasaje y serás atrapado por un desprendimiento de rocas. Abre la puerta del SW y sal del pozo. Sigue hacia el S y nada dentro de la piscina. Sal por el W, sigue el pasaje y baja los peldaños hasta una piedra de invocación desde la que podrás llamar a **Scree**. Sube por la esca-







lera y, en la zona superior, mueve la palanca para abrir la puerta y sigue por el SE. En el fondo hay una cabeza de pez que **Scree** podrá poseer. Abre su boca para que la piscina se llene. Cuando se haya completado el proceso, dirígete a la última subestación de bombeo. Llama a **Scree** en la zona de la fisura astral. Abre la puerta del NW y entra en la torre de purificación. Tendrás que enfrentarte al rey, que aparentemente es inmortal. Para acabar con él, **Scree** tendrá que girar todas las válvulas mientras **Jen** le distrae. Cuando hayas terminado con él, asciende y sube por las escaleras. Llama a **Scree** para que escale la pared y sigue hacia arriba. Cuando llegue a lo más alto, utiliza la llave para poner en funcionamiento todo el complejo. Tu misión en este mundo ha llegado a su fin.

AETHA

Tras tu consabida visita al *Nexus*, entrarás en el tercero de los mundos que visitarás en esta aventura. Se trata de *Aetha*, una lluviosa zona comprendida entre grandes montañas. Para empezar, sube con **Scree** alrededor de la puerta y mueve la palanca para que **Jen** pueda pasar. Haz que la gárgola lance una cuerda y así ambos podréis descender. Sigue la plataforma alrededor de la vivienda, entra en ella y abre la puerta. Sigue hasta el pueblo. Entra en la casa, sube por las escaleras y sal por la puerta N. Sigue por el patio, gira al E y entra en la casa. Sal por la puerta y llegarás a la parte superior del pueblo. Continúa por la plataforma hasta la plaza. Tras la secuencia, sigue al personaje hasta el sótano. Tira del mecanismo del barril para que de comienzo otra escena. Después avanza hacia el S por el camino que lleva al castillo. Avanza por el puente y sube las escaleras. Tras la escena, entra en el cementerio. Sube por las escaleras y se te encargará la misión de enterrar al duque. Sube y sigue por el edificio. Utiliza la forma *Ferai* de **Jen** para saltar al interior. Deposita el cuerpo del duque en su tumba. Tu siguiente objetivo será encontrar una espada y agua bendita. Vuelve sobre tus pasos a la zona inferior del pueblo. El pozo está roto, pero **Scree** puede bajar a por el agua que necesitas. Sigue al capitán a la plaza y lucha para conseguir la espada. Tras la secuencia, adquirirás la forma correspondiente a este mundo. Dirígete al castillo. Mueve la palanca y utiliza tu nuevo poder para llegar a la puerta antes de que se cierre. Sigue por el agua y utiliza la forma *Undine* para llegar a las mazmorras. Sal y utiliza la piedra de invocación para llamar a **Scree**. Sigue por el N hasta la siguiente zona. Lleva a **Jen** a través de los espacios en las barras del sótano. Toma el agujero del suelo. Baja y atraviesa el arco. Nada en la celda con la luz, sal de ella y continúa por el E y luego hacia el S. En la siguiente zona, la puerta de la celda tiene una abertura por la que **Jen** puede entrar. Sigue el pasaje y mueve la palanca para que se abra una puerta por la que **Scree** puede avanzar. Sigue hasta la cámara de las jaulas. Para resolver este complejo *puzzle* primero **Scree** deberá subir por la pared hasta llegar a las palancas. Éstas mueven las jaulas hacia adelante, atrás, arriba y abajo. Nombraré las jaulas de 1 a 8 empezando por la que está más al S. Tras el número de la jaula, indicará la acción a realizar con la palanca correspondiente de la siguiente manera: I (Izquierda), D (Derecha), A (hacerla avanzar), R (hacerla retroceder) Primero salta con **Jen** hasta la jaula rota en el agua. 1A, I, I, Sube, 1R, D, D, 2R, R, Sube, 2R, R, 3A, D, D, Baja, 3I, 4R, R, D, Salta, 5R, R, Sube, 5A, Salta, 7R, R, D, Baja, 7A, Sube, 8A, sigue por el saliente. Una vez realizado este rompecabezas haz que **Scree** baje y se reúna con **Jen**. Sigue el pasaje del S y llegarás a una habitación con una palanca y una puerta que deberás atravesar a toda prisa con tus nuevos poderes. Cuando estés al otro lado llama a **Scree** con la piedra de invocación y sigue hasta la cámara de torturas. Tras la escena hazte con la llave de uno de los guardias. Utilízala en la puerta cerrada del lado SW. Sigue el pasillo y sube por las escaleras hasta la fisura astral. Con tu nuevo aliado abandona la zona por el portón que encontrarás un poco más adelante. En la siguiente zona de celdas, al bajar a la parte inferior, uno de los guardias dejará caer una llave. Hazte con ella y vuelve a subir para abrir la puerta a cualquiera de los dos pasillos exteriores. Cuando llegues a la estatua haz que **Scree** la posea y rompa la puerta para poder avanzar. Sigue atravesando las puertas dobles y subiendo por las escaleras. Al final de ellas **Jen** será capturada. Para liberarla, entra en el patio. Sube por las escaleras del lado S y entra en la biblioteca. Abre la puerta y sube por las escaleras hasta que veas un busto. Empújalo y se abrirá un túnel. Entra por él y sigue por las escaleras del lado NE. Entra por la puerta y tendrá lugar una escena con **Elizabeth**. Sigue por el SE a través de la puerta hasta el balcón y entra por otra puerta. Sigue por donde el agua gotea. Sube y atraviesa la ventana ▸





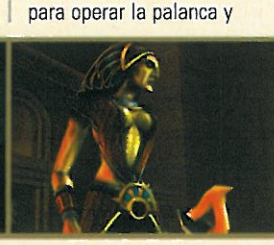
para llegar a la torre. Baja unos escalones y luego sube hasta la parte más alta. Ve a la cámara de los pinchos y libera a **Jen**. Baja las escaleras de nuevo con los dos personajes hasta llegar a la sala de baile. Vuelve al patio y toma la puerta SE. Rodea el balcón y abre las dobles puertas hasta la sala del banquete. Sigue por las escaleras y sube hasta las habitaciones de los condes. Entra en la habitación cercana para que tenga lugar una escena. Una vez vestida, dirígete a la entrada del balcón en el patio y sigue hasta la puerta del salón de baile. Coge la llave y vuelve a las habitaciones para cambiarte. Aparecerás en la torre. Debes llegar a la máquina de la sangre. Baja las escaleras y sigue el corredor NW. Baja de nuevo y consigue la llave de un guardia. Vuelve a la sala del banquete. Sigue bajando por el corredor hasta la zona central donde se encuentra el laberinto. Debes conseguir la llave de esta zona de **Elizabeth**. Vuelve por el NE hasta la fisura astral y luego al ala W. Entra en la biblioteca y abre la puerta custodiada con la llave que conseguiste. Sube por las escaleras y llegarás a tu objetivo. Ahora que tienes acceso vuelve al laberinto. La forma más sencilla de cruzarlo es hacer que **Scree** posea la cabeza de piedra, de este modo tendrás una visión general de la estructura del mismo. Necesitarás activar los interruptores para que se abra el camino del centro. Cuando lo hayas hecho atraviesa las puertas dobles y baja las escaleras continuando hacia el NE. Tendrá lugar una escena y, tras ella, dará comienzo el enfrentamiento final de este mundo. La única complicación que surgirá en tu batalla contra **Raum** son los rayos de energía que lanza. Para evitarlos utiliza el poder de esta zona (con el botón Círculo). Cuando hayas acabado con él, volverás al *Nexus* una vez más.



VOLCA

Tras las últimas revelaciones en el *Nexus*, **Jen** y **Scree** se dirigen al cuarto y último mundo de **Primal**. *Volca* es un universo dominado por el fuego. Tu primer paso aquí será entrar en el volcán. Sube las escaleras. Después baja cualquiera de las que aparecen y lanza con **Scree** una cuerda para **Jen**. Ambos deberán seguir sobre la puerta y utilizar otra cuerda. Cuando llegues a la parte inferior utiliza una antorcha para encender los pebeteros y la puerta se abrirá. Sigue avanzando y tendrá lugar una escena en la que conseguirás la cuarta transformación de **Jen**, el *Djinn* (para los que no hayan visto el filme *Muertos Del Pasado*, se trata de un antiguo demonio del fuego). Enciende más pebeteros y sigue por la puerta trasera. Sigue el pasillo hasta llegar a la fisura astral. Avanza hasta el cáliz de *Sut* y continúa al SW. Abre las dobles puertas y sigue por el pasaje hasta llegar al *puzzle* del agua. Cambia a la forma *Undine* y sumérgete. Nada hacia el W y sal del agua. Gira la válvula y vuelve al líquido elemento. Nada hacia el S, sal de nuevo, sube y gira otra válvula. La puerta antes cerrada, se abrirá. Atraviésala y deja pasar a **Scree**. Gira otro mecanismo y vuelve a la sala anterior. Nada hacia el SW y gira la última válvula, con lo que se abrirá la puerta definitiva. Haz que **Scree** escale hasta llegar a ella. Posee con la gárgola la estatua que encontrarás para operar la palanca y que hará surgir un trozo del puente. Vuelve con **Jen** a la primera piscina y utiliza la piedra de invocación para llamar a **Scree**. Vuelve al pasillo de piedra y sigue hacia el E. Coge una antorcha y haz que **Scree** escale hacia el saliente del muro del E y que lance una cuerda para **Jen**. Enciende los pebeteros y entra. Ve al S y baja por la rampa. Encontrarás una puerta que deberás pasar usando tus poderes conseguidos en *Aetha* en el momento en el que aparezca el hueco. En el otro lado hay una válvula que debes girar para que **Scree** pueda pasar. Sigue hasta la siguiente estatua y utiliza la misma técnica para completar el puente. Vuelve sobre tus pasos y atraviésalo. Sigue bajando por los escalones y continúa hasta llegar a las habitaciones reales. Encontrarás otra puerta que deberás pasar con tus poderes *Wraith* para luego permitir a **Scree** el paso. Una vez dentro, **Jen** caerá en el foso. Con **Scree** continúa hasta la siguiente sala y posee la estatua para abrir la boca que desbloquea la puerta. Después coloca el pedestal del centro de la habitación en el interruptor del suelo más al N. Sube por el muro N y coge la antorcha. Mueve el pedestal al lado S y haz lo mismo. Enciende los pebeteros de la puerta SE y entra por ella. Gira la válvula que encontrarás para que se llenen los de la puerta más grande. Enciéndelos y atraviésala. Sigue el pasillo hasta la siguiente zona. Sube por la pared SW y avanza hasta la estatua. Poséela y cierra la boca. Sigue por el agujero detrás de la estatua hasta el depósito ahora vacío y de nuevo por otro agujero hasta la sala de las tuberías. Sube por el muro S entre las dos columnas. Sigue por el W sobre la estatua, desciende y cruza la tubería. Sigue por la siguiente y escala el muro NE hacia el E. Continúa por los tubos hasta llegar a una válvula. Gírala para abrir la escotilla. Vuelve y baja por ella. Sigue por las tuberías brillantes y desciende al agua. Empuja la parrilla hacia el N y baja hasta el templo. Sube los escalones y tendrá lugar una escena. Sal del templo por el S y entra en el pasaje. Ve hacia el S y luego por el W a través del templo de lava. Después de la escena tendrás que luchar contra **Jennifer**. Utiliza las estatuas que hay en la zona para ello. Tras la pelea vuelve al templo y tendrá lugar otra secuencia. Sal por la puerta que se ha abierto. Posee la estatua que encontrarás al final y cierra la boca. Sigue por el NW hasta la nueva zona. Sigue el pasaje y llegarás a las cascadas de lava. Haz que **Scree** escale el muro S y llegue al otro lado. Posee la estatua y haz lo de siempre. Con **Jen** deberás deslizarte por el saliente y después atravesar el puente que acaba de crearse. Sal por las dobles puertas. Enciende el pebetero al N para abrir la puerta. Sigue por ella hasta llegar









PRIMAL

a otra cerrada. Los pebeteros que la activan están sobre ella, así que **Scree** deberá escalar para poder encenderlos. Sigue por el camino hasta llegar al santuario. Las puertas del S están cerradas. Para abrirlas deberás hacer lo que sigue. Sube por las escaleras del lado SW. Sigue hasta el borde de la plataforma y lanza una cuerda para que **Jen** pueda bajar. Acto seguido **Scree** deberá llegar al otro lado escalando el muro, mientras que **Jen** tendrá que deslizarse por el saliente. Encontrarás un salto que deberás realizar bajo la forma *Ferai*. Sube por el muro W con **Scree** y tiende una cuerda para **Jennifer**. Después, ambos tendrán que girar la válvula para que se llene el contenedor de aceite y bajar para encenderlo. Vuelve sobre tus pasos y abandona la zona. Regresa sobre tus pasos a la sala principal y sube por las escaleras del SE. En la siguiente sala verás un pedestal. Colócalo sobre el interruptor del suelo. Con **Jen** salta bajo la forma *Ferai* en la parte W de la sala y ponte sobre otro interruptor. Lleva a **Scree** a través de la puerta a la siguiente sección y lleva el pedestal a la puerta para impedir que se cierre del todo. Haz que **Jen** descienda y ambos deberán pasar por la puerta. Enciende la llama y después ve al W a través del conducto central. Con **Scree** tiende una cuerda y desciende por ella. Sigue el pasaje bajando los escalones hasta llegar a la válvula. Gírala para llenar los pebeteros con aceite. Ahora con **Scree** debes volver a la sala principal y encenderlos. Sube por las escaleras y dirígete al conducto central. Haz que la gárgola tienda una cuerda en el lado SW del saliente para que **Jen** baje por ella. Posee la estatua enfrente del encendedor para llegar hasta él y hacer surgir la llama. Vuelve a la sala principal y atraviesa la última puerta yendo hacia el W. Llegarás a una gran sala circular. Para que se abra la puerta que te dejará avanzar, escala con **Scree** los muros a cada lado de la estatua que encontrarás y enciende los pebeteros que reposan arriba. Una vez abierta, cruza la puerta y baja las escaleras. Sigue descendiendo y llegarás a la sala de los dioses. Cuando estés dentro, ve al E de la piedra de invocación. Haz que **Scree** lance una cuerda en el lado S del saliente y baja con **Jen**. Cambia a **Scree** y haz que descienda la parte N de la plataforma de entrada. Cuando llegues a la gran plataforma central, encuentra y usa la soga. Ve al E de esta plataforma y lanza otra cuerda. De nuevo con **Jen** salta a la punta que forma parte de la estatua. Camina por ella hasta la plataforma E y colócate en el lado S de la misma. Déjate caer en las piedras y camina por la cuerda. Asciende y después haz que **Scree** baje por las rocas a la plataforma E para operar la cuerda como antes. Vuelve con la gárgola a la plataforma central mediante la piedra de invocación y sigue bajando por el lado S, yendo a través de las piedras a la plataforma W. Haz lo propio con la soga y cambia el control a **Jen**. Camina al lado N de la plataforma central y deslízate por su parte trasera. Salta bajo la forma *Ferai* al saliente y sube a la plataforma. Saca a **Scree** para acabar con la última cuerda. Haz que **Jen** regrese por donde vino y llama a **Scree** utilizando la piedra de invocación. Haz que posea la gran estatua y despeja el camino. Tiende una cuerda para **Jennifer** y haz que ambos continúen. Abre la puerta y sigue a través de las explosiones de lava. Al final tendrás que encender los pebeteros para que se abra la puerta y luego realizar la misma operación con otra. Acto seguido te espera la batalla contra **Goliath**. Para enviarle al infierno debes apagar todas las luces. Las hay de tres tamaños: las pequeñas, las puedes lanzar por el borde; las medianas, las puedes empujar; y las grandes. Para apagar estas últimas debes colocarte tras ellas y esperar a que **Goliath** dispare y las apague por ti. Cuando lo hayas hecho, sigue el pasaje de salida. Tras las secuencias volverás al *Nexus* y deberás enfrentarte a un viejo conocido en la batalla definitiva entre el bien y el mal. Tu exnovio (pues supongo que el hecho de que sea el heraldo de las fuerzas del mal y desee destruir el universo será razón suficiente para que **Jen** decida romper con él) te atacará y tú deberás defenderte en cada una de las cuatro transformaciones que has conseguido. Después de la forma *Wraith*, le tocará el turno a **Scree** y se verá las caras con **Belazhur**. Además de atacarle, deberás hacerte con uno de los escudos del suelo. Cuando el malo te dispare el rayo de energía, protégete con él. Entre ataque y ataque deberás colocarte en uno de los puntos de energía que verás para dañar la máquina desde la que te golpea. Repite la operación las veces que sea necesario hasta destruirle. Entonces el control volverá a **Jen**, y bajo la forma de *Djinn* tendrás que terminar definitivamente con **Lewis**. Ya sólo te queda presenciar la secuencia final. Felicidades, ¡has salvado al mundo!

Leyenda:
Puntos Cardinales
Norte: N
Sur: S
Este: E
Oeste: W
Nordeste: NE
Noroeste: NW
Sureste: SE
Suroeste: SW





supertrucos

[PS2/ XBOX/ GAMECUBE] ENTER THE MATRIX

La adaptación al videojuego de la saga de ciencia ficción más popular de los últimos años esconde un buen número de trucos que harán mucho más sencillo vuestro deambular por el interior de *Matrix* y por el mundo real. Para introducir los siguientes códigos debes entrar en la opción de «hackear» el sistema.

Potencia de fuego
Introduce 0034AFF como código.

Munición infinita
Introduce 1DDF2556 como código.

Focus infinito
Introduce 69E5D9E4 como código.

Vida infinita
Introduce 7F4DF451 como código.

Nivel de bonus
Introduce 13D2C77F como código.

Enemigos ciegos
Introduce FFFFFFF1 como código.

Enemigos sordos
Introduce 4516DF45 como código.

Modo Turbo
Introduce FF00001A como código.

Lucha multijugador
Introduce D5C55D1E como código.

Baja gravedad
Introduce BB013FF como código.





MIDNIGHT CLUB 2

Modo de trucos
Ilumina el modo de opciones en el menú principal. Pulsa Abajo para seleccionar el nombre y después presiona Izquierda y Derecha hasta que aparezca el modo de trucos. Pulsa X y a continuación introduce cualquiera de los trucos que aparecen a continuación para desbloquear la opción correspondiente. Después selecciona Aceptar y pulsa de nuevo X.

Todos los coches y circuitos
Introduce **rimbuk** o **pennyThug** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

Todos los vehículos
Introduce **theCollector** o **nimbuk** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

Todas las localizaciones
Introduce **Globetrotter** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

Control aéreo
Introduce **carcrobatics** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos.

Armas
Introduce **immortal** respetando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de trucos. Una vez en carrera presiona L3 y R3 para disparar las armas.

BLOOD RAYNE [PS2/ XBOX]

Modo Dios
Introduce TRIASSASSIN-DONTDIE como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

Recuperar vida
Introduce LAMEYANKEE-DONTFEED como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

Llenar barra de cólera
Introduce ANGRYXXXINSA-NEHOOKER como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

Factor Tiempo
Introduce NAKEDNASTYDISH-WASHERDANCE como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

Selección de nivel
Introduce ONTHELEVEL como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego. Después vuelve al menú principal, ilumina la opción de *New Game* y presiona *Start* mientras mantienes pulsado *Select*. Aparecerá una lista con todos los niveles del juego.

Nivel secreto de Lousiana
Introduce BRIMSTONEINTHE-BAYOU como código en la opción de desbloquear trucos que aparece al pausar el juego.

Enemigos congelados
Introduce DONTFARTONOS-CAR como código en la opción de desbloquear trucos.

SUPERTRUCOS

BMX XXX [PS2/ XBOX]



Selección de nivel
Introduce como código XXX RATED CHEAT en la pantalla de trucos.

Selección de fase
Introduce como código MASS HYSTERIA en la pantalla de trucos.

Jugar como Amish
Introduce como código ELECTRICITYBAD en la pantalla de trucos.

Todas las bicis
Introduce como código 65 SWEET RIDES en la pantalla de trucos.

Bicis del chico Amish
Introduce como código AMISHBOY1699 en la pantalla de trucos.

Bicis de Hellkitty
Introduce como código HELLKITTY487 en la pantalla de trucos.

Bicis de Itchi
Introduce ITCHI594 como código en la pantalla de trucos.

Bicis de Joyride
Introduce como código JOYRIDE18 en la pantalla de trucos.

Bicis de Karma
Introduce como código KARMA311 en la pantalla de trucos.

Bicis de Latey
Introduce como código LATEY411 en la pantalla de trucos.

DEF JAM VENDETTA



[PS2]

Modo de trucos
Selecciona el modo de batalla y elige cualquier tipo de encuentro. Introduce cualquier nombre en la pantalla de usuario. Mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 en la pantalla de selección de personaje y rápidamente introduce cualquiera de las siguientes combinaciones de botones para desbloquear al luchador correspondiente a cada uno de los trucos que aparecen a continuación.

Arii
Presiona rápidamente X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado.

Briggs
Presiona rápidamente X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo.

Ludacriss
Presiona rápidamente X, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo.

Carla
Presiona rápidamente X, Cuadrado, X, X, X.

Chukklez
Presiona rápidamente Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo.

Cruz
Presiona rápidamente Círculo, Triángulo, X, X, Círculo.



[GAMECUBE]

Modo de trucos
Selecciona el modo de batalla y elige cualquier tipo de encuentro. Introduce cualquier nombre en la pantalla de usuario. Mantén pulsados L, R y Z en la pantalla de selección de personaje y rápidamente introduce cualquiera de las siguientes combinaciones de botones para desbloquear al luchador correspondiente a cada uno de los trucos que aparecen a continuación.

Arii
Presiona rápidamente A, Y, B, X, Y.

Briggs
Presiona rápidamente A, B, X, Y, X.

Ludacris
Presiona rápidamente X, X, X, Y, B.

Carla
Presiona rápidamente A, Y, A, A, A, A.

Chukklez
Presiona rápidamente Y, Y, B, A, X.

Cruz
Presiona rápidamente X, B, A, A, X.

D-Mob
Presiona rápidamente Y, B, Y, A, X.

D-Mob 2
Presiona rápidamente Y, Y, B, Y, Y.

Dan G
Presiona rápidamente A, X, A, X, Y.


PLAYSTATION 2

XBOX

GAME BOY ADVANCE

GAMECUBE



PLAYSTATION 2

01> **Silent Hill 3**
Survival Horror ■ Konami

02> **Splinter Cell**
T.E.A. ■ Ubi Soft

03> **Enter The Matrix**
Beat'em-up. ■ Infogrames

04> **SOCOM U.S. Navy S.**
Shoot'em-up ■ Sony C.E.

05> **Los Sims**
Simulador ■ EA Games

06> **Devil May Cry 2**
Beat'em-up ■ Capcom

07> **Moto GP 3**
Conducción ■ Namco-Sony C.E.

08> **Primal**
Aventura ■ Sony C.E.

09> **Rygar**
Acción-Aventura ■ Tecmo

10> **Vexx**
Plataformas ■ Acclaim



XBOX

01> **DOA X.B. Volleyball**
Deportivo ■ Tecmo

02> **M.G.S. 2 Substance**
T.E.A. ■ Konami

03> **Splinter Cell**
T.E.A. ■ Ubi Soft

04> **Enter The Matrix**
Beat'em-up ■ Infogrames

05> **Burnout 2**
Conducción ■ Acclaim

06> **Los Sims**
Simulador ■ EA Games

07> **Vexx**
Plataformas ■ Acclaim

08> **Shen Mue II**
F.R.E.E. ■ Sega-Microsoft

09> **Panzer Dragon Orta**
Shoot'em-up ■ Sega

10> **Steel Battalion**
Simulador ■ Capcom



GAMECUBE

01> **The Legend Of Zelda: The Wind Waker**
Action RPG ■ Nintendo

02> **Metroid Prime**
Aventura ■ Nintendo

03> **Resident Evil Zero**
Survival Horror ■ Capcom

04> **Enter The Matrix**
Beat'em-up ■ Infogrames

05> **Burnout 2**
Conducción ■ Acclaim

06> **Los Sims**
Simulador ■ EA Games

07> **Ikaruga**
Shoot'em-up ■ Infogrames

08> **Vexx**
Plataformas ■ Acclaim

09> **Phantasy Star On-line**
RPG ■ Sega-Infogrames

10> **Skies Of Arcadia L.**
RPG ■ Sega-Infogrames



GBA

01> **The Legend Of Zelda**
Action RPG ■ Nintendo

02> **Yoshi's Island: SMA 3**
Plataformas ■ Nintendo

03> **Metroid Fusion**
Acción ■ Nintendo

04> **Wario Ware Inc.**
Arcade ■ Nintendo

05> **Bruce Lee: ROTL**
Beat'em-up ■ Vivendi Universal





PSone

01> **Final Fantasy Origins**
RPG ■ Infogrames-Squaresoft

02> **W.R.C. Arcade**
Conducción ■ Sony C.E.

03> **FIFA Football 2003**
Deportivo ■ EA Sports

04> **Harry Potter Y La...**
Aventura ■ E.A Games

05> **El Planeta Del Tesoro**
Plataformas ■ Sony C.E.



JAPÓN

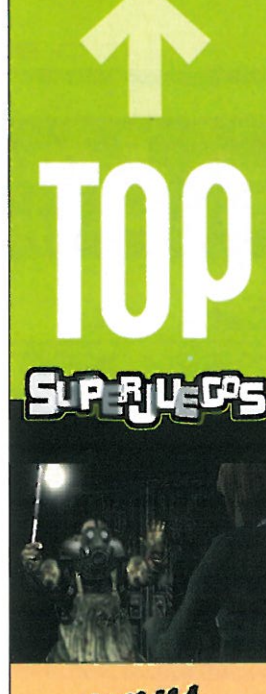
01> **Final Fantasy X-2**
RPG ■ Squaresoft (PS2)

02> **Star Ocean: Till...**
RPG ■ Enix (PS2)

03> **Soul Calibur 2**
Beat'em-up ■ Namco (PS2-GC-Xbox)

04> **Arc The Lad: TOTS**
RPG ■ Sony C.E.

05> **R-Type Final**
Shoot'em-up ■ Irem (PS2)





muy personal

The Elf



CLOCK TOWER 3
Para los que quieran sentir pánico y terror a través de su PS2 después del insuperable *Silent Hill 3*, los muchachos de Capcom por fin se han decidido a distribuir en Europa, a través de Ubi Soft, uno de los *Survival Horror* más grotescos de la historia.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Metal Gear S. 3**
Tactical Espionage A. ■ Konami (PlayStation2)

02> **Metal G.S. T.T.S.**
Tactical Espionage A. ■ Konami (GameCube)

03> **R Racing Revolution**
Conducción ■ Namco (PS2-Xbox-GameCube)

04> **Breakdown**
Beat'em-up ■ Namco (Xbox)

05> **N.F.S. Underground**
Conducción ■ EA Games (PS2-GameCube-Xbox)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1. Devil May Cry 2
2. Splinter Cell
3. Pro Evolution Soccer 2
4. GTA III (Precio Especial)
5. Los Sims

XBOX
1. Moto GP (Classics)
2. DOA Xtreme Beach Volleyball
3. Metal Gear Solid 2: Subs.
4. Los Sims
5. Splinter Cell

GAMECUBE
1. The Legend Of Zelda: TWW
2. Metroid Prime
3. Resident Evil Zero
4. Super Smash Bros. Melee
5. Phantasy Star On-line

GAME BOY ADVANCE
1. The Legend Of Zelda: A Link...
2. Super Street Fighter Turbo...
3. Final Fight One
4. Sonic Advance 2
5. Yu-Gi-Oh: Worldwide Edition

PSONE
1. Metal Gear Solid Band
2. Yu-Gi-Oh
3. The Dukes Of Hazzard 2
4. F1 Racing Championship
5. FIFA Football 2003

CENTRO MAIL



EXCLUSIVA Centro MAIL

GAME CUBE NEGRA
+ METROID FUSION
+ PLACA DECORATIVA
+ GUÍA DVD DEL JUEGO de REGALO

199

GAME CUBE PLATINUM
+ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
+BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST
+ GUÍA DVD
+ GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

199



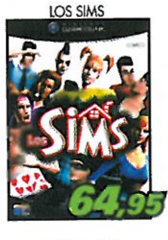
59,95

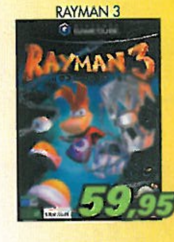
METROID FUSION
+ GUÍA DVD del Juego de REGALO

NOVEDADES

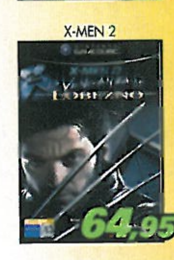
BLOODRAYNE	59,95
ENTER THE MATRIX	59,95
IKARUGA	49,95
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	64,95
LOS SIMS	64,95
NBA STREET VOL. 2	64,95
PHANTASY STAR ONLINE	59,95
RAYMAN 3	59,95
RESIDENT EVIL 2	44,95
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	44,95
RESIDENT EVIL 0	64,95
SPEED KINGS	59,95
SPLINTER CELL	59,95
THE HULK	59,95
THE LEYEND OF ZELDA: THE WIND WAKER	59,95
X-MEN 2	64,95



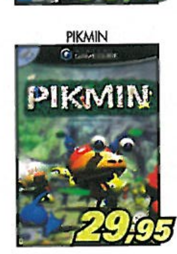
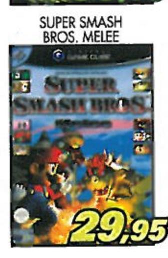





OFERTAS

REDCARD	39,95
SONIC ADVENTURE 2	34,95
LUIGI'S MANSION	29,95
PIKMIN	29,95
SUPER SMASH BROS. MELEE	29,95
VIRTU STRIKER 3	29,95
WORM BLAST	29,95
ZAPPER	29,95





También disponible en:

129,95

GAME BOY ADVANCE 99,90

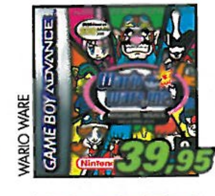




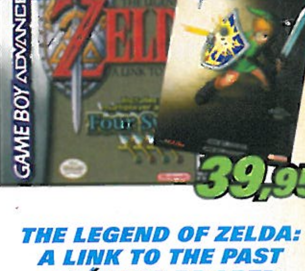









CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW	44,95
SPLINTER CELL	49,95
THE REVENGE OF SHINOBI	39,95
WARIO WARE	39,95
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (NUEVO PRECIO)	42,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (NUEVO PRECIO)	44,95
KING OF FIGHTERS EX 2	49,95
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	49,95
THE HULK	42,95
DAVE MIRRA FREESTYLE 2 BMX	14,95
E.T. EL EXTRATERRESTRE	14,95
FINAL FIGHT ONE	14,95
FIRE PRO WRESTLING	14,95
SUPER STREET FIGHTER II	14,95
PENY RACERS	19,95
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE	19,95



39,95

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
+ LÁMINA DE ARTE NUMERADA de REGALO




pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos



¡PRECIOS IMPOSIBLES!

SUPER OFERTAS

MILLENIUM COLLECTION

3 JUEGOS
69,95

HAVEN: CALL OF THE KING

39,95

GTA III
34,95

FINAL FANTASY X

Platinum 29,95

G. T. CONCEPT 2002 TOKIO-GENEVA

Platinum 29,95

007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
Platinum 29,95

NBA LIVE 2002

29,95

SSX TRICKY

Platinum 29,95

THE SIMPSONS ROAD RAGE

29,95

PRO EVOLUTION SOCCER

Platinum 29,95

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2
29,95

TY: EL TIGRE DE TAZMANIA
29,95

SEGA SOCCER SLAM

29,95

TUROK EVOLUTION

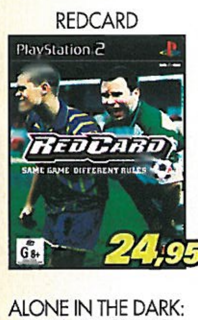
29,95

V-RALLY 3

29,95

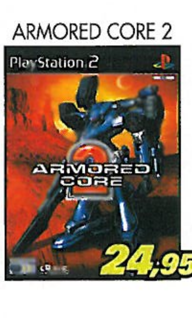
STUNTMAN

29,95

REDCARD

24,95

CONFLICT ZONE

24,95

ARMORED CORE 2

24,95

GRANDIA II

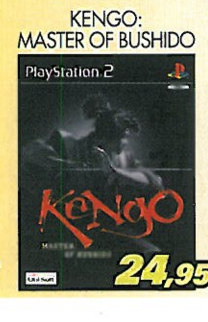
24,95

EVERGRACE

24,95

ETERNAL RING

24,95

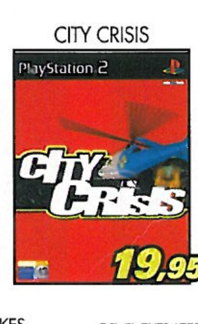
KENGO: MASTER OF BUSHIDO

24,95

ALONE IN THE DARK: THE NIGHTMARE

19,95

SPY HUNTER

19,95

CITY CRISIS

19,95

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

19,95

SPEED CHALLENGE


17,95

CONSOLA PS One

89,95

TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB


14,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP


5,95

THE DUKES OF HAZZARD II

5,95

E.T. EL EXTRATERRESTRE: MISIÓN INTERPLANETARIA


11,95

CASTLEVANIA CHRONICLES


14,95

METAL GEAR SOLID

14,95

PRO EVOLUTION SOCCER


14,95

RAINBOW SIX: LONE WOLF


14,95

EXTREME GHOSTBUSTERS

19,95

LILO & STITCH P. EN EL PARAISO

19,95

PETER PAN : EN EL P. DE NUNCA JAMÁS
19,95

MEDAL OF HONOR + M. O. H: UNDEGROUN D

24,95

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

29,95

GRAND THEFT AUTO COLLECTOR

29,95

FINAL FANTASY ORIGINS

29,95

YU-GI-OH

29,95

PRO EVOLTION SOCCER 2

29,95

DRAGON BALL FINAL BOUT

29,95

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22
29,95

NBA LIVE 2003

34,95

FIFA FOOTBALL 2003

34,95

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

39,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

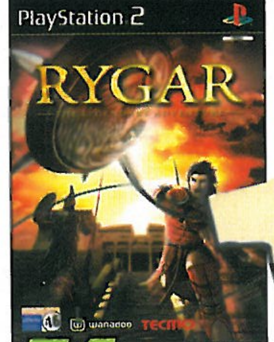
¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!



COMPRA ENTER THE MATRIX y Llévate este DVD de REGALO

EXCLUSIVA Centro MAIL

DVD incluye:
- *Trailer de los Hnos. Wachowski.*
- *Vídeo "Making Of".*
- *Episodio "Detective Story" de The Animatrix*
- *Trucos del juego.*



64,95

COMPRA RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE y Llévate esta CAMISETA de REGALO

EXCLUSIVA Centro MAIL

54,95

COMPRA SHINOBI y Llévate un COMIC con ILUSTRACIONES ORIGINALES del JUEGO de REGALO



59,95



PS2 + CONTROLLER + MOTO GP 3

CONSULTAR



PS2 + SOCOM + HEAD SET + M.CARD

CONSULTAR



PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY + REMOTE CONTROL SONY + PELÍCULA XXX

CONSULTAR



PS2 + CONTROLLER + PRIMAL

CONSULTAR

NOVEDADES

ARMORED CORE 3



59,95

BLOODRAYNE



59,95

DEVIL MAY CRY 2



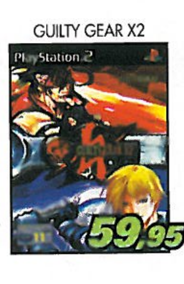
64,95

GALERIANS: ASH



59,95

GUILTY GEAR X2



59,95

METAL GEAR SOLID 2: SUBTANCE



59,95

MIDNIGHT CLUB II



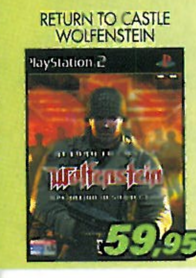
64,95

MOTO GP 3



59,95

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



59,95

SILENT HILL 3



59,95

SOCOM + HEAD SET



79,95

SPEED KINGS



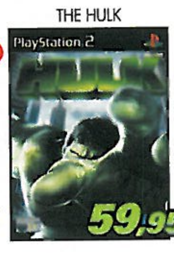
44,95

SPLINTER CELL



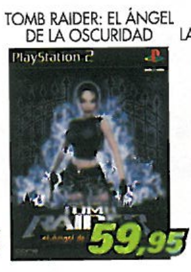
59,95

THE HULK



59,95

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD



59,95

X-MEN: LA VENGANZA DE LOBEZNO



59,95

Pack especial DREAMCAST

Consola + Controller + 5 juegos

109,95

METROPOLIS STREET RACER



9,95

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



5,95

VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER



29,95

JUEGOS DREAMCAST desde 5,95

...Y muchos juegos más. ¡¡Existencias limitadas!!

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es



EXPERTOS EN VIDEOJUEGOS



CONSOLA XBOX
+ SEGA GT 2002
+ JET SET RADIO FUTURE
+ GHOST RECON
+ XBOX LIVE



CONSOLA XBOX
+ SEGA GT 2002
+ JET SET RADIO FUTURE

SUPER OFERTAS



AZURIK: RISE OF PERATHIA

BLOOD WAKE




FUZION FRENZY

NIGHTCASTER: T S. LAS TINIEBLAS

NBA INSIDE DRIVE 2003



BATMAN VENGEANCE



CHASE: HOLLYWOOD S. DRIVE

NUEVO PRECIO
19,95



CONSOLA XBOX + HALO + SPLINTER CELL

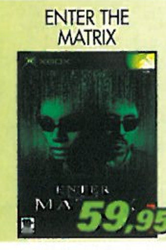
249,95



CONSOLA XBOX
+ SEGA GT 2002
+ ENTER THE MATRIX
+ JET SET RADIO FUTURE

NOV.

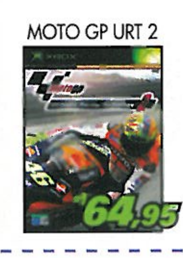
BURNOUT 2



ENTER THE MATRIX



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



MOTO GP URT 2



PRO BEACH SOCCER



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



SPEED KINGS



THE HULK



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €
IMPORTE TOTAL

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tel. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-06-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 €   Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.**

(Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

INTERCECIO

GOLFOMENSAJES

Khârn El Traidor. Espero que no tardes otros 10 años en mandarme la siguiente carta, mendrugo... Qué fuerte que tengas un dibujo de Laura de hace 10 años... Por cierto, The Scope fue miembro fundador de aquella revista, y segun me ha dicho, hacia la Zona Zero... Cómo hemos cambiado... Ahora quien borra ceros es él... Te contesto a tus preguntas... Sí, juego y mucho, todo lo que puedo. Mi género favorito es el de la conducción... aunque le doy a cualquier cosa salvo RPGs de batallas por turnos, que me atribulan (jo, que culto que soy). En juegos de lucha soy un poco paquete, pero en futbol soy el rey. Lo de la sección tranqui, que estoy planeando un rediseño, y lo de la Web mejor sin comentarios... Ea, no tardes en escribir ehh, pero la proxima vez, que no huela a alubias el sobre.

Adolfo el Súper Payaso

Adolfo «el perdedor nato»-vía email

Cuánto tiempo golferas de mis ardores estomacales, ¿qué tal todo?

■ **Bien, hasta que me ha llegado tu misiva en forma de lamento de liebre malnacida...**

Te seré sincero, echo de menos al yeti, ¿qué piensas que puedo hacer para retomar lo nuestro?

■ **Sólo dos esperpentos sin rumbo pueden echarse tanto de menos. Prueba a chatear en www.merezcolamuerte.com**

Por cierto... Sé que has visto un vídeo con mis momentos televisivos más celebrados o incluso en algún zapping, ¿qué te parecieron?, ¿cuándo puedo pasar por la redacción?

■ **Que va campeón, sólo he visto un vídeo polvoriento en el que aparece la criatura más malograda de la creación haciendo el canelo y produciendo vergüenza ajena a todo el incauto que la observaba. Por la redacción pásate cuando quieras, pero tienes que aprender a abrillantar mejor los zapatos.**

Manuel Gandía

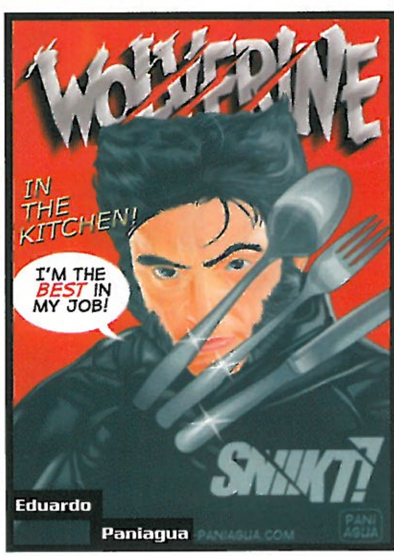
¿Y AHORA QUE HA TRIUNFADO MI PRIMAL? ¿QUIEN ME TRAE EL ZUMOSOL?

PUES YO MISMO BOMBON

AQUI TIENES



Abel me agradece el haberme pasado por su Web y haber firmado el libro de visitas con este dibujo. Hubiera preferido un cheque al portador, pero bueno...



Paniagua hace de Lobezno un experto gastronómico. Brillante, como siempre

Manuel Gandía se está ganando a pulso que le coloque el número uno del Top Necio. No hay mes que no tenga 6 o 7 dibujos suyos...



... y encima curraditos. Eso sí, la dedicación a **Anna** me suena a ligoteo fino. Tú di que sí... **Nemesis** lleva intentándolo años con **Félix**, el guardián de la puerta de la redacción, y está a punto.



TOP NECIO

1. **Adolfo**
   El deforme teñido y fracasado
2. **Bruno y Greppi**
   Supersensibles en Hollywood
3. **Alfonso Vinuesa**
   «Sí jefe, yo puedo hacerlo».
4. **Manuel Gandía**
   El dibujante brillante y prolífico
5. **Marcos The Elf**
   Se muda de casa... y de pelo

Potencia portátil

No podía pasar mucho tiempo antes de que AMD «contestara» al Pentium 4 de Intel, y lo hace de la mano de la familia Opteron, de la que PC PLUS le ofrece una primera toma de contacto. En este mes de junio también encontrará tres interesantes comparativas con 8 ordenadores portátiles para todas las necesidades, 12 cámaras digitales de 4 megapixeles y los mejores programas de autoría de DVD, así como detallados análisis de productos de hardware y software como Fujifilm Finepix F410, Sony SDM-HS73, Pinnacle Instant Copy, Dell Inspiron 8500 y HP iPAQ H1915. Además, informes sobre Athens PC, el nuevo proyecto de Microsoft y HP, compras On-line, todos los secretos de la línea de comandos de Windows XP, y los cursos más útiles para aprender a programar en XML y C#, crear salvapantallas y, por qué no, descubrir el audio para la Web. Y también, dos SuperCD con programas completos tan atractivos como P.A.D.R.E. 2002, oXygen/ XML Editor 1.2.2 ó ImageZoom Standard Edition 1.2, y otras muchas utilidades, juegos y aplicaciones. Todo por sólo 4,80 Euros.



Alias, la serie de televisión de moda, llega a PS2

Acclaim nos avanza cómo va a ser uno de los juegos más esperados por los amantes de las series de acción de televisión. En septiembre saldrá a la venta, pero en PlayStation 2 Revista Oficial ya te avanzamos cuáles van a ser sus características principales. Y si prefieres los juegos de rol a la acción pura, no te pierdas el reportaje que te hemos preparado con los mejores RPG «Made in Japan»: Final Fantasy X-2, Star Ocean Till The End Of Time y Arc The Lad Twilight Of The Spirits. También te acercamos a otro juegazo, Starcraft Ghost, y todos los lanzamientos de THQ previstos para 2003. En cuanto a previews, este mes no te pierdas Clock Tower 3, Hulk, Eye Toy y Dark Chronicle. También hemos analizado concienzudamente Enter the Matrix además de ofreceros las primeras reviews de los primeros juegos On-line: SOCOM U.S. Navy Seals y Twisted Metal On-line. Y si necesitas ayuda para finalizar tus juegos en este número encontrarás las guías completas de dos auténticos superventas: Silent Hill 3 y Primal. Y, por supuesto, junto con la revista te ofrecemos un fantástico DVD ROM con demos jugables de Vexx, Tenchu La Ira Del Cielo, Dakar 2, Ape Escape 2, Splinter Cell, The Scorpion King, Silent Hill 2, Spy Hunter y Z.O.E. En tu quiosco, revista + DVD por sólo 6 Euros.

100 trucos para mejorar cualquier foto

Desde la composición de sus tomas hasta cómo aprovechar al máximo la luz, aprenda las técnicas para obtener el máximo rendimiento de su cámara digital. También se incluye un completo informe sobre cómo aprovechar el color para obtener imágenes de gran belleza; un parámetro infravalorado por los aficionados, pero muy tenido en cuenta por los fotógrafos profesionales. Además, también encontrarás una comparativa de impresoras multifunción, periféricos que permiten digitalizar, copiar e imprimir todo tipo de documentos; las técnicas para mejorar la fotografía de viajes, el análisis de las últimas cámaras digitales y tutoriales de Photoshop, Elements y Paint Shop Pro. Y de regalo, un CD-ROM con programas completos, plug-ins, modelos 3D de las cámaras analizadas y mucho más. Y todo por sólo 4,25 Euros.



Breakdown. Uno de los próximos títulos de Namco para Xbox es este *arcade* en primera persona en el que, además de armas de fuego, pelearemos con nuestros puños.



Halo 2. Aunque no aparecerá hasta el 2004, en el E3 se pudo ver un nuevo vídeo del *shooter* en 3D que promete superar a su antecesor, esta vez con la ayuda de Xbox Live.



The Treason of Isengard. Vivendi Universal está desarrollando un nuevo título basado en las novelas de Tolkien para Xbox, en el que se incluirán batallas multitudinarias.



Starfox 2. Namco lanzará la secuela del *arcade* que triunfo en SNES.. Cuatro jugadores simultáneos y la posibilidad de controlar a los personajes fuera de la nave. Para GC.



E3

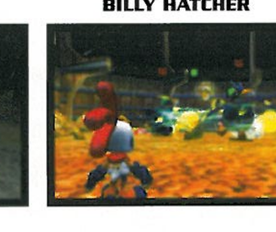
LO MÁS INTERESANTE

El mes que viene tendréis un amplio y completo reportaje por parte de nuestros enviados a la feria del videojuego más importante del globo, pero para que vayáis abriendo boca aquí tenéis algunos de los títulos más impactantes que han sido presentados hasta el momento.

BATMAN: ROSZ

COLIN MCRAE 4

BILLY HATCHER



HEADHUNTER:REDEMPTION

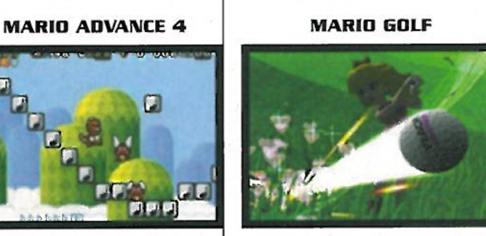


THE ITALIAN JOB

KILL SWITCH

MARIO ADVANCE 4

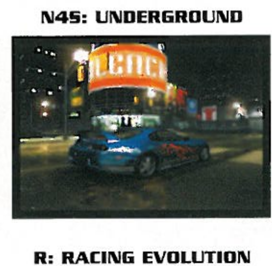
MARIO GOLF



MEGAMAN X7



N4S: UNDERGROUND



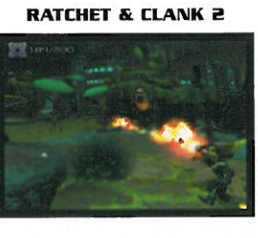
NICO



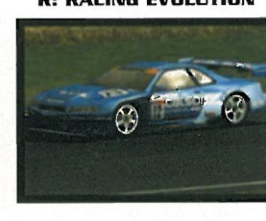
PSO III



RATCHET & CLANK 2



R: RACING EVOLUTION



SIREN



SONIC HEROES



SONIC BATTLE



SPAWN



SSX 3



VECTORMAN

NOKIA N-GAGE

SUPER MONKEY BALL



PUYO PUYO



N SONIC



VIRTUA TENNIS



TONY HAWK PRO SKATER



ULTIMA HORA

Descubre el mundo siempre en acción de
FORTUNA SPORTS & LIFE

Precio 2 €
Ceuta, Melilla y Canarias 2,15 €

Siempre en acción

FS

FORTUNA
SPORTS & LIFE

Nº 2 · JUNIO 2003

+ ocio
LA AGENDA
MÁS COMPLETA
CON CINE, MÚSICA,
ARTE, MODA, CONCIERTOS,
LOCALES NOCTURNOS,
LIBROS, TEATRO...

entrevista
ESTELLA
WARREN
UNA NADADORA
EN HOLLYWOOD

LAS PLAYAS
ESPAÑOLAS
QUE NO
TE PUEDES
PERDER

Fernando
DE LA CUNA A LA GLORIA
Alonso

GRAN
PÓSTER
CENTRAL

viaje →
SIDNEY
LA REINA DE
LAS ANTÍPODAS
La ciudad vive una
segunda Edad de Oro

música
BLUR
ESTRELLAS
DEL 'BRIT-POP'
La increíble historia
de 'Think Tank'

← deporte extremo
RODEO
ACCIÓN Y
ESPECTÁCULO
en esta vertiente
radical del kayak

DEPORTES EXTREMOS
TODOS LOS SECRETOS
PARA SUBIR AL EVEREST

ENTREVISTA EXCLUSIVA
PAUL WALKER
EN 'A TODO GAS II'

MODA CASUAL
TENDENCIAS PARA
ESTAR A LA ÚLTIMA

FITNESS
CÓMO NO COMETER
ERRORES EN EL GIMNASIO

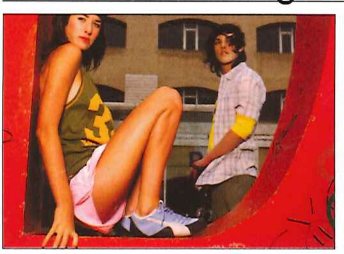
CINE DE ACCIÓN
SURFEROS EN
'AL FILO DE LAS OLAS'

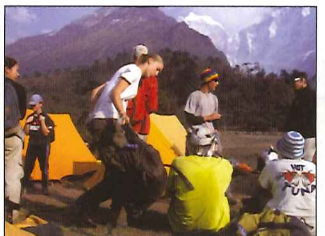
¡YA A LA VENTA!
POR SÓLO 2 euros

CADA MES

Siempre en acción
FS
FORTUNA
SPORTS & LIFE

Nueva, única y diferente









Una publicación mensual de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

Nintendo®
GAMING 24:7.

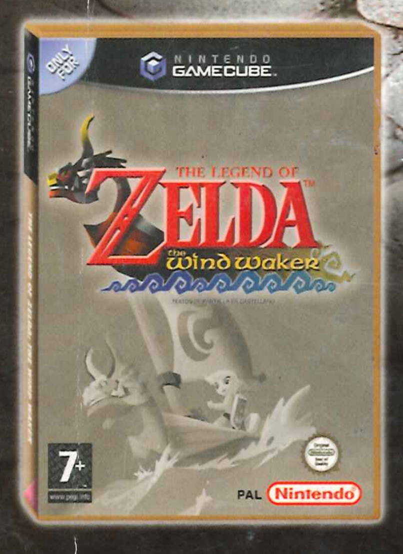


www.nintendo.es

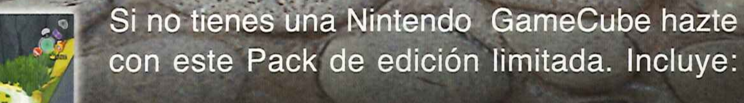
La leyenda continúa.



TEXTOS
ñ
en castellano



Acompaña a Link en esta nueva aventura, y descubre por qué esta serie es una leyenda.



Si no tienes una Nintendo GameCube hazte con este Pack de edición limitada. Incluye:

- Nintendo GameCube color platino.
- Mando de Nintendo GameCube.
- El juego The Legend of Zelda: The Wind Waker.
- Un disco* extra con: The Legend of Zelda: Ocarina of Time y The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest.



*Los juegos del disco extra no tienen textos de pantalla en castellano.